

**CD-ROM**

**PEŁNA WERSJA THE ART OF MAGIC**  
+ DEMO, PRZYDATNE PROGRAMY, PATCHE, TAPETY I INNE ATRAKCJE

# CLICK!



**6.50 zł**  
(W TYM 7% VAT)

**GRY ▶ PROGRAMY ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT**    **NR 12/2002**

**Przed premierą:**

**str.8 Two Towers**

**str.14 Etherlords 2**

**W centrum uwagi:**

**str.22 Hitman 2**

**str.30 NOLF 2**

**str.26 The Thing**

**str.28 Primal Hunt**

**Na warsztacie:**

**str.62 Panele LCD**

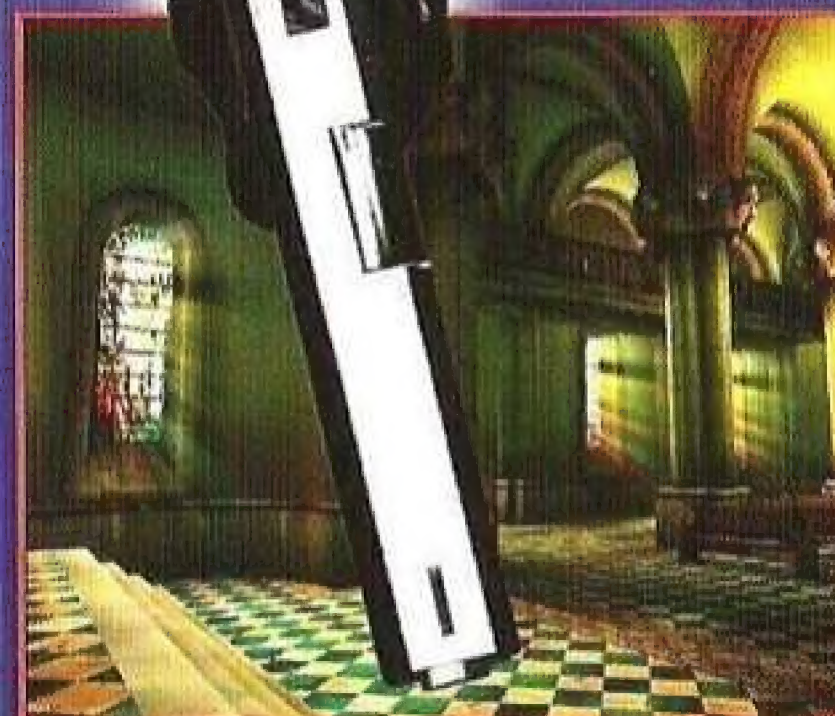
**str.66 Komunikatory**



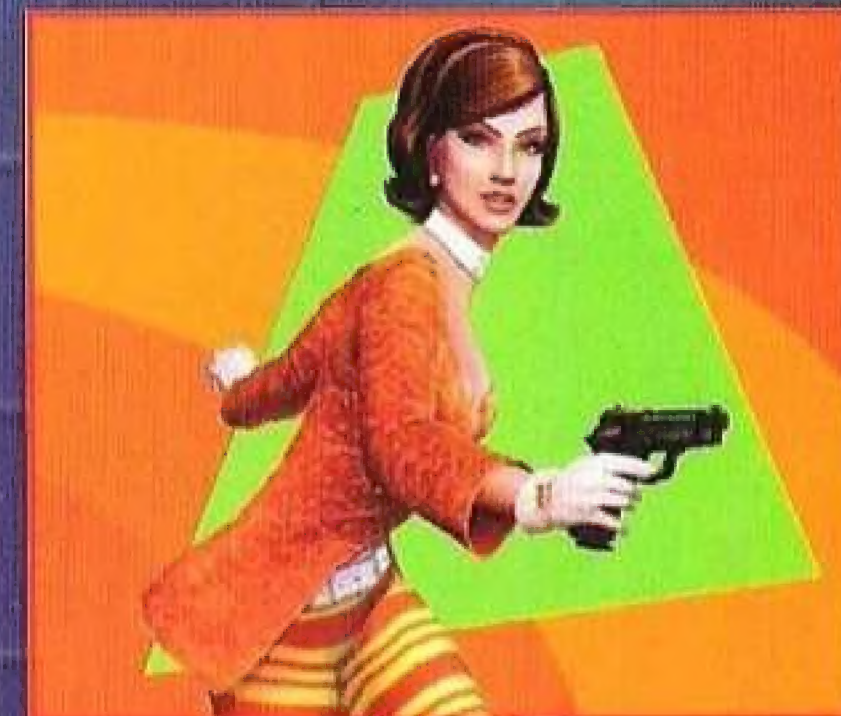
**The Thing**



**AvP 2: Primal Hunt**



**Hitman 2**



**NOLF 2**



# TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

## ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę  
napisać jedno: jest bardzo dobra!

CD Action

„Icewind Dale II” jest taką grą, o której już  
przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie

[www.gry-online.com.pl](http://www.gry-online.com.pl)

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:  
• Bonusowy dysk z na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD  
• Drukowana mapa terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2

3CD

99<sup>90</sup>

PL

W sprzedaży na początku grudnia

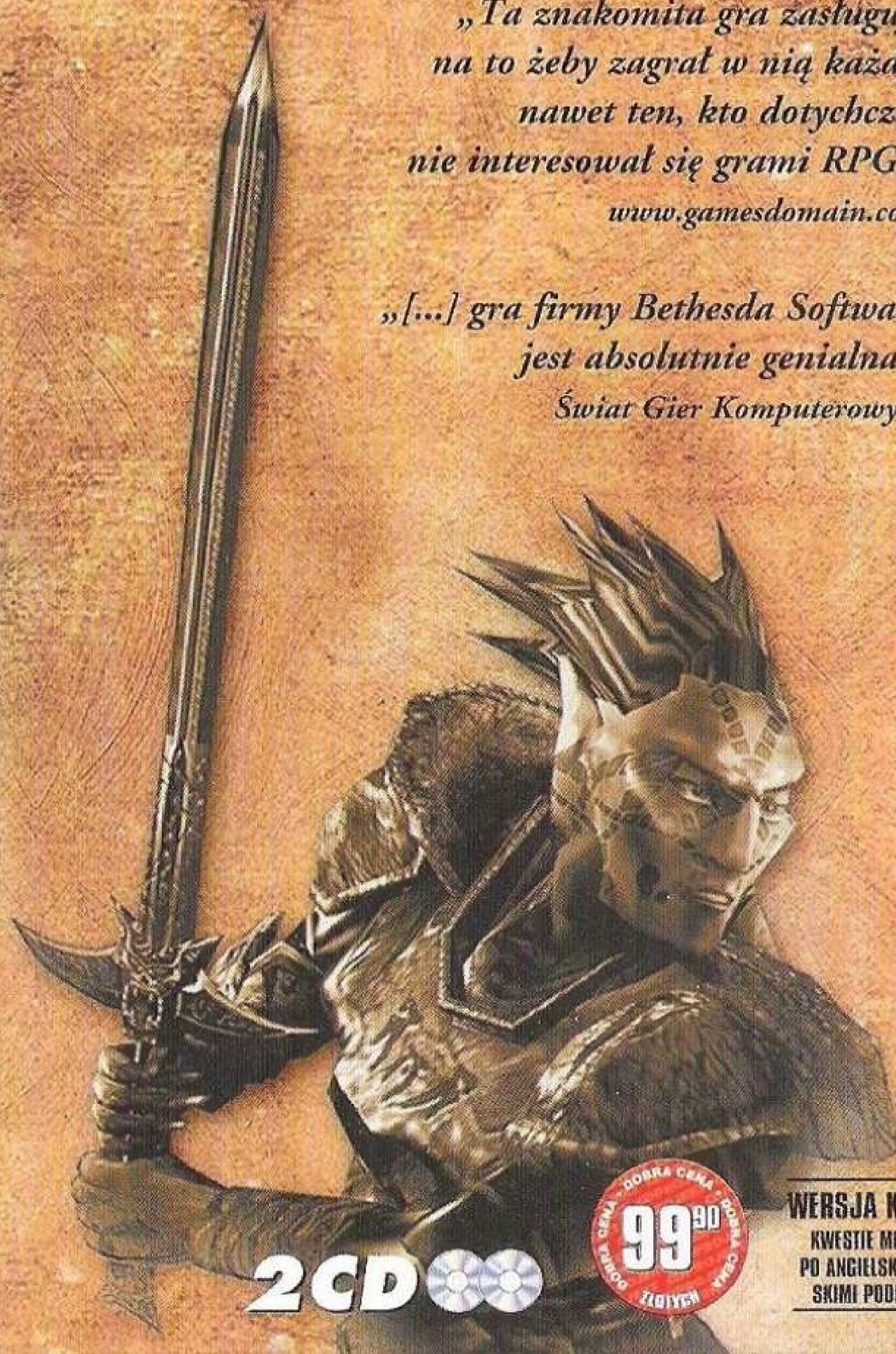
## The Elder Scrolls III MORROWIND

„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG.”

[www.gamesdomain.com](http://www.gamesdomain.com)

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!”

Świat Gier Komputerowych



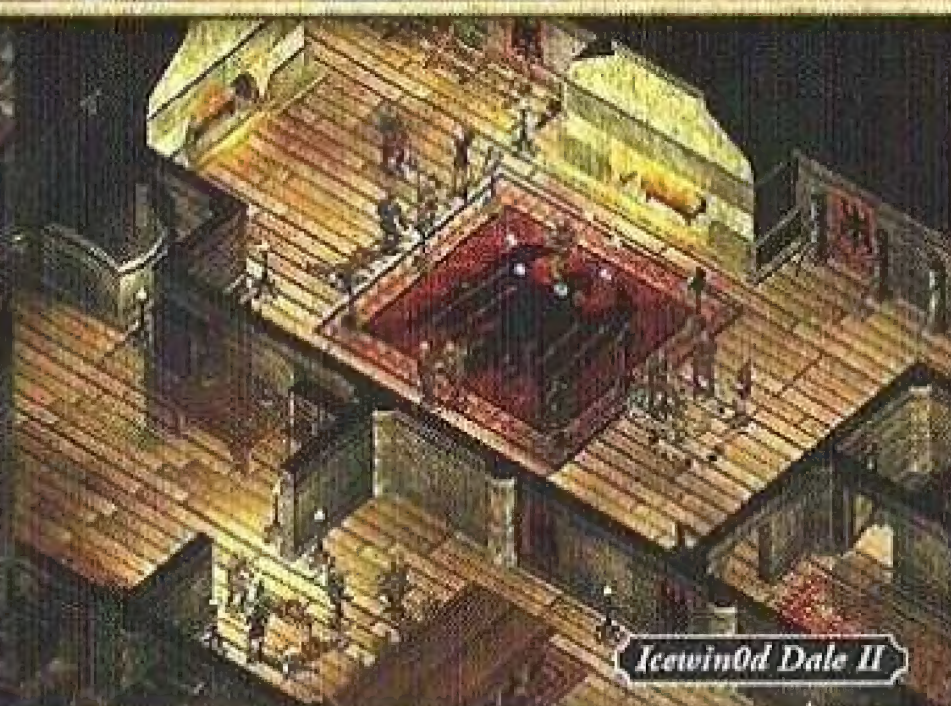
2CD

99<sup>90</sup>

WERSJA KINOWA  
KWESTIE MÓWIONE  
PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI



Icewind Dale II



Icewind Dale II



Morrowind



Morrowind

Podziwaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłoniąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.



Dungeons & Dragons

BiOWARE  
INFINITY ENGINE



Ubi Soft

Bethesda  
SOFTWARES INC.  
a ZeniMax Media company

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BiOWare Infinity Engine™ jest zastrzeżony w latach 1998-2002 dla BiOWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale II, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, znak FORGOTTEN REALMS, D&D, znak Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast i znak Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji BiOWare Infinity Engine oraz znak BiOWare są zastrzeżonymi znakami należącymi do BiOWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2002 Bethesda Software Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Oblivion, Skyrim, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Software, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Oblivion is a trademark of Bethesda Game Studios. All Rights Reserved.



# TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży od 20 listopada

# Neverwinter Nights™

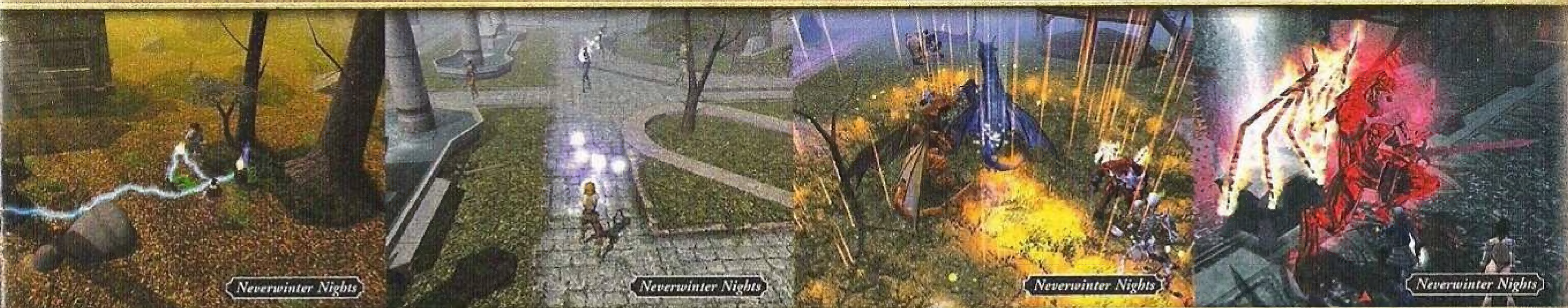
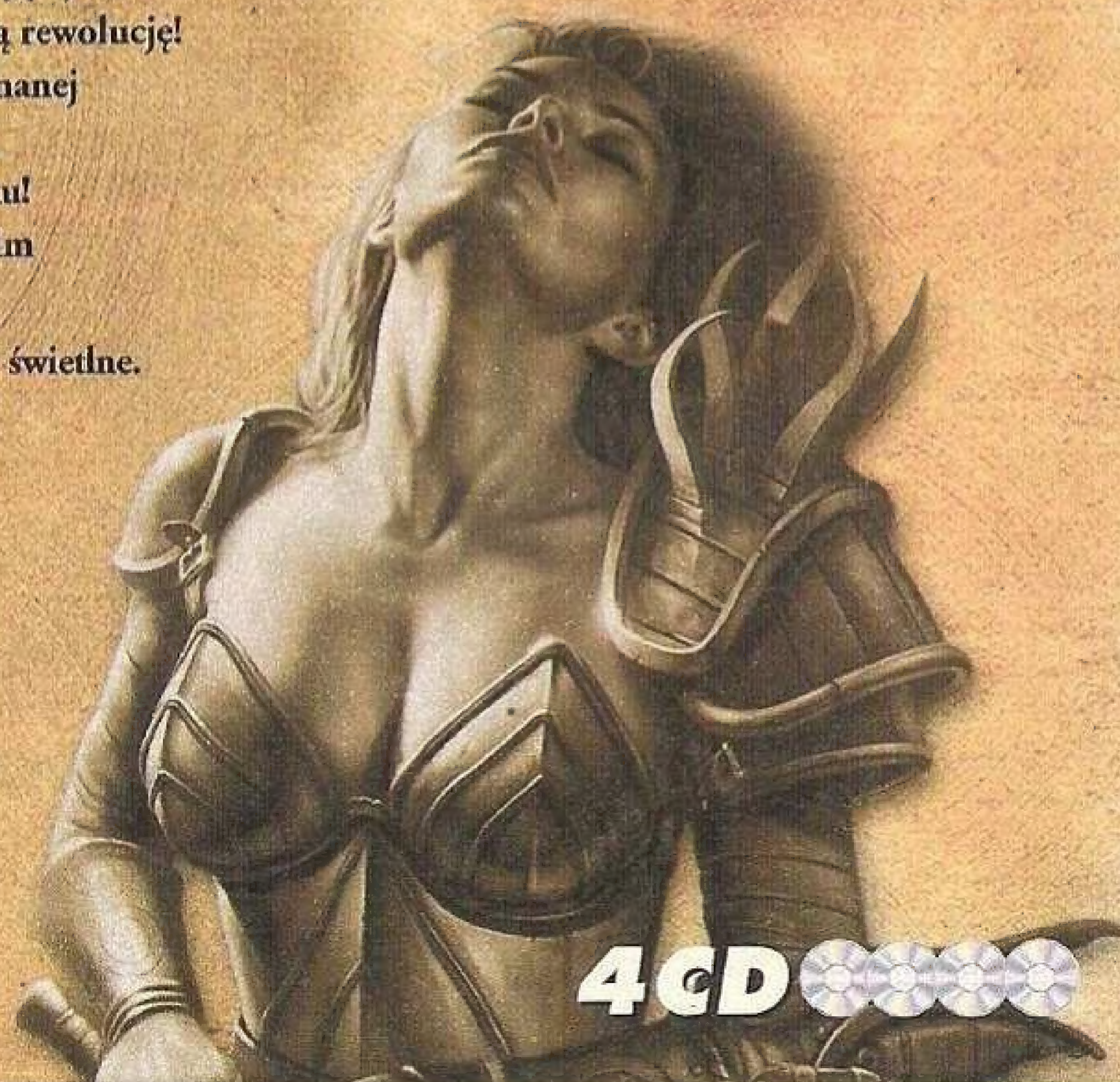
DOBRA CENA  
129<sup>90</sup>  
ZŁOTYCH  
DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
PL  
CD PROJEKT

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatkowy dysk z modułami do gry, dzięki którym zabawa wydłuża się o dodatkowe kilkadziesiąt godzin! Ponadto na dysku znajdziesz materiały graficzne (tapety, szkice) z NWN.

Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy BioWare, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale. Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szuka rewolucję gatunku! Oszłamiająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.
- Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.
- Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.
- Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.
- Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizację Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.



Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika” NWN.

NEVERWINTER NIGHTS™ © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine jest zarejestrowanym znakiem BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare dozwala Aurora Engine oraz znak BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, znak Forgotten Realms, znak Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, znak znak Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Firma BioWare jest częścią Hasbro, Inc. i jest używana przez Infogrames Entertainment, S.A. na podstawie licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone.



BioWARE  
CORP



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DISTRIBUCJA W POLSCE  
CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.virtualny.com



## Przepraszamy...

Być może to nie najlepszy sposób na rozpoczęcie numeru, ale cóż – skoro się nawarzyło piwa, trzeba je wypić... W poprzednim numerze **CLICKA!** w wyniku naszego niedopatrzenia otrzymaliście niesprawną wersję gry **TOON CAR** – co gorsza, usterka nie została wykryta podczas sprawdzania płyty przed jej wysyłką do tłoczni. W miarę możliwości staraliśmy się pomóc czytelnikom: na stronach [www.click.pl](http://www.click.pl) i [gry.wp.pl](http://gry.wp.pl) pojawiły się natychmiast informacje o zaistniałej sytuacji oraz odpowiedni patch (jest on także na płycie w tym numerze). Wszystkim, którzy do nas pisali w tej sprawie, również wysyłaliśmy stosowne informacje. Tylko tyle, niestety, mogliśmy zrobić...

Pragniemy przeprosić wszystkich czytelników za kłopoty, które sprawiła im nasza płyta. Podjęliśmy dodatkowe środki, aby w przyszłości zapobiec takim wypadkom. Mamy nadzieję, że mimo to nadal pozostaniecie naszymi czytelnikami i przyjaciółmi. Dziękujemy też za waszą wyrozumiałość, okazywaną w licznych rozmowach telefonicznych i w e-mailach przysyłanych do redakcji.

Mamy dla was także niespodziankę, którą zapewne zdołaliście już sami zauważyć. Jak zapewne wiecie, nasze pismo ma już prawie 3 lata. A ponieważ czas biegnie i wszystko się zmienia, również i my postanowiliśmy wprowadzić pewne zmiany. Te najbardziej widoczne to nowa okładka i odświeżony wygląd stron pisma. W naszej redakcji pojawili się także nowi autorzy, co powinno mieć odbicie w bardziej zróżnicowanych tekstach. Mamy nadzieję, że nowe oblicze **CLICKA!** przypadnie wam do gustu!

redakcja

### JAK OCENIAMY GRY?

<b>Żaba u lekarza</b>		Ocena
RandCom / PacoSoft		<b>4</b>
<a href="http://www.naszacudownastrona.com">http://www.naszacudownastrona.com</a>		
Wersja PL	Przygodówka	PC
Multiplayer	Cena: 999 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		DC
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		XBox
5	Grafika	4
4	Dźwięk	3
3	Frajda	
Okrutny Randall wykonuje na plaży fascynujące doświadczenia medyczne!		
Bohaterem jest paskudny, oślisz plaż ze skórą pokrytą zielonymi bąbelkami		
Gdyby gra nie miała tylu fatalnych błędów, z całą pewnością stałaby się wielkim hitem. Odkrywcze stwierdzenie, prawda?		

Ocena gry, oceny składowe  
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... 1! Jeśli zamiast oceny jest znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

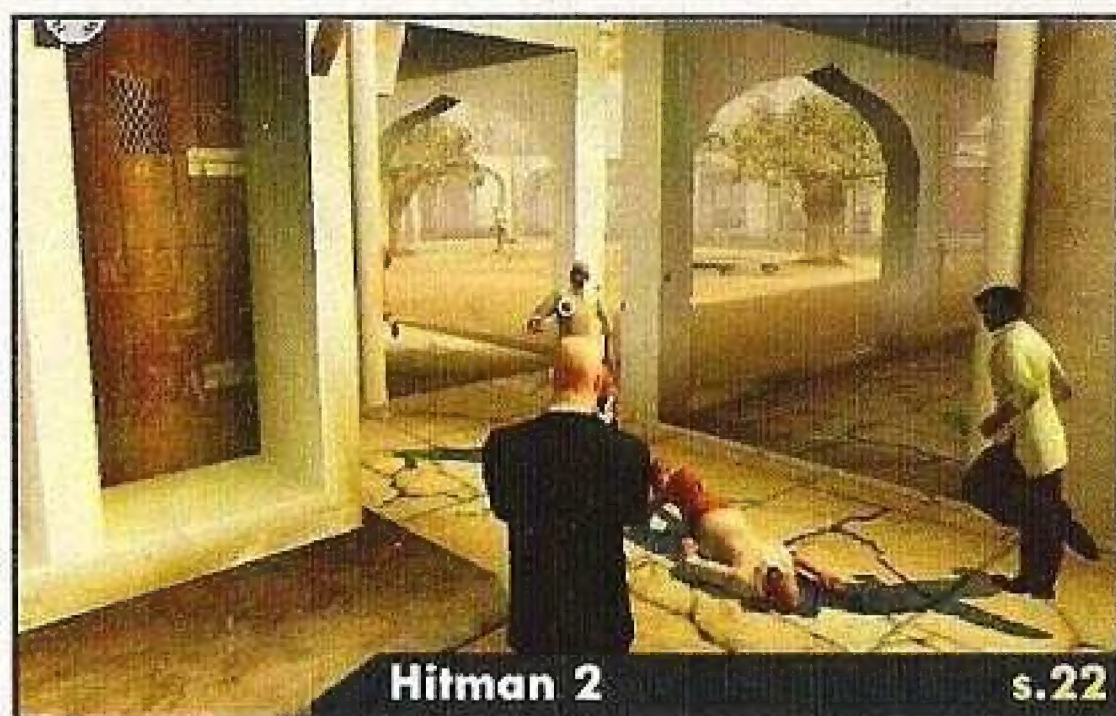
Wersja PL, Multiplayer, Platforma  
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerwone kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

## EXTRA

- 20 Pierwsze wrażenia – Twierdza: Krucjata
- 5 Co na CD
- 74 Przegląd klawiatur
- 8 Lista przebojów TOP-13
- 86 Komiks

## ZAPOWIEDZI

- 9 The Lord of the Rings: The Two Towers
- 10 XIII
- 12 Highlander Warriors
- 14 Etherlords 2
- 16 Speedway Grand Prix 2002
- 17 Devastation
- 18 Mechwarrior 4: Mercenaries
- 19 Asheron's Call 2



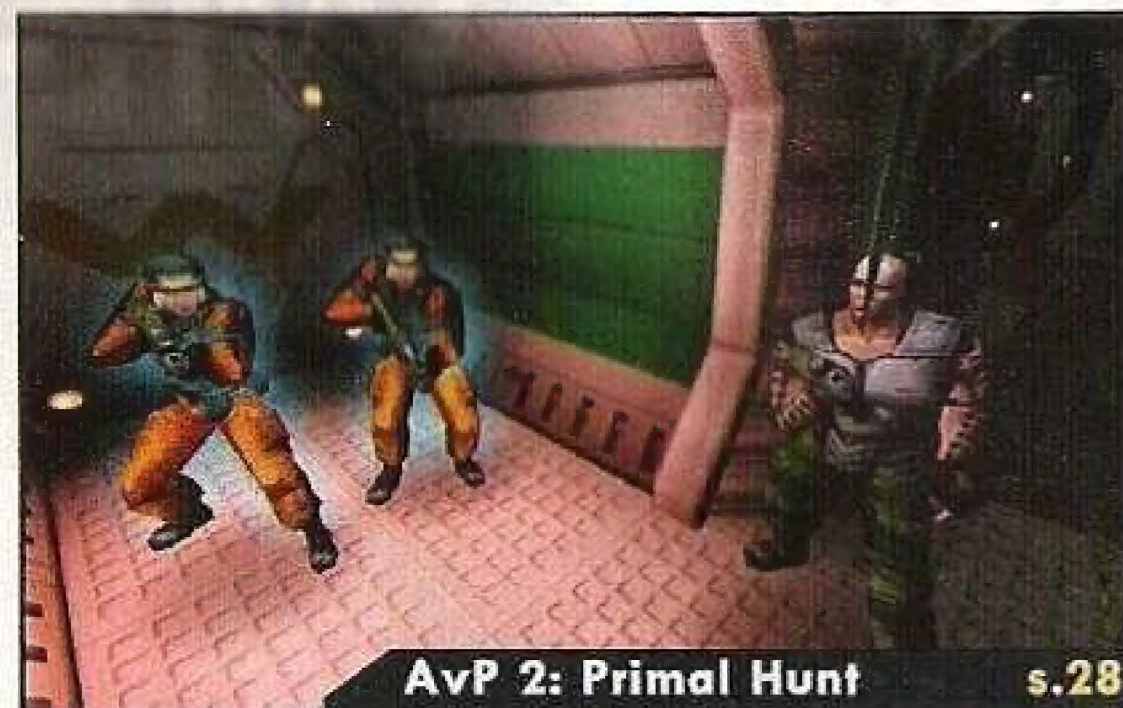
Hitman 2

s.22



The Thing

s.26



AvP 2: Primal Hunt

s.28



No One Lives Forever 2

s.30

## TEST

- 22 Hitman 2
- 26 The Thing
- 28 Aliens vs Predator 2: Primal Hunt
- 30 No One Lives Forever 2
- 32 Empire Earth: Sztuka Podboju
- 34 The Sims: Zwierzaki
- 36 The Partners
- 38 Icewind Dale 2 PL
- 40 Różowa Pantera Po Skarb Sie Wybiera
- 40 Snoopy: Kto Znajdzie Kocyk?
- 42 GameBoy
- 44 Kingdom Hearts
- 46 Treasure Planet

## PORADNIKI

- 48 Kody PC & PS2
- 50 Poradnik: Neverwinter Nights cz.1
- 56 Poradnik: Mafia cz.2

## SPRZĘT

- 62 Panele LCD

## PROGRAMY

- 66 Komunikatory
- 68 Dwa systemy na jednym PC

## INTERNET

- 70 Nowe numery dostępne
- 71 Internet przez komórkę
- 72 Najciekawsze strony WWW

## CO NOWEGO?

- 6 Nowości grove
- 78 Newsy

## KINO

- 76 Przegląd najnowszych filmów
- 76 007: Die Another Day
- Władcy Ognia
- 77 Znaki // Planeta Skarbów

## LISTY

- 82 Freestyle
- 84 Listy techniczne
- 85 Rozwiązania konkursów



Dwa systemy...

s.68



007: Die Another Day

s.76



# THE ART OF MAGIC

## MAGIC & MAYHEM

**Rewelacyjny RPG z elementami strategii czasu rzeczywistego. Środowisko 3D, wspaniała i czytelna grafika, fascynująca fabuła, długi czas gry – oto zalety gry**

**T**woim bohaterem jest początkujący czarodziej, który musi zmierzyć się z siłami Chaosu. Aby zwyciężyć, uratować świat i swoich bliskich, musi poradzić sobie w trakcie kilkudziesięciu misji. Po każdej z nich otrzymuje punkty doświadczenia, które możesz przeznaczyć na rozwój jego cech. Twój czarodziej może stosować wiele zaklęć przyzywających potwory i mityczne istoty, takie jak elfy, minotauiry, szkielety, zombie, a nawet smoki i tytani. Bohater otoczony tyloma przyzwanymi przyjaciółmi toczy walki z wrogimi magami posiadającymi podobne do niego umiejętności. Czasami spotyka jednak przyjaciół – innych magów – którzy dopomogą mu w czasie trwania misji. Dodatkową atrakcją jest fakt, że gra w pewnym momencie daje ci możliwość wyboru pomiędzy kilkoma różnymi scenariuszami, a scenariusze te pozwalają przeżyć interesujące przygody i nie ograniczają się do samej młócki. Wszyscy, którzy pokonają już podłe potwory Chaosu w czasie trwania kampanii, mogą wziąć udział w pojedynczych misjach-walkach oraz pograć w Sieci.

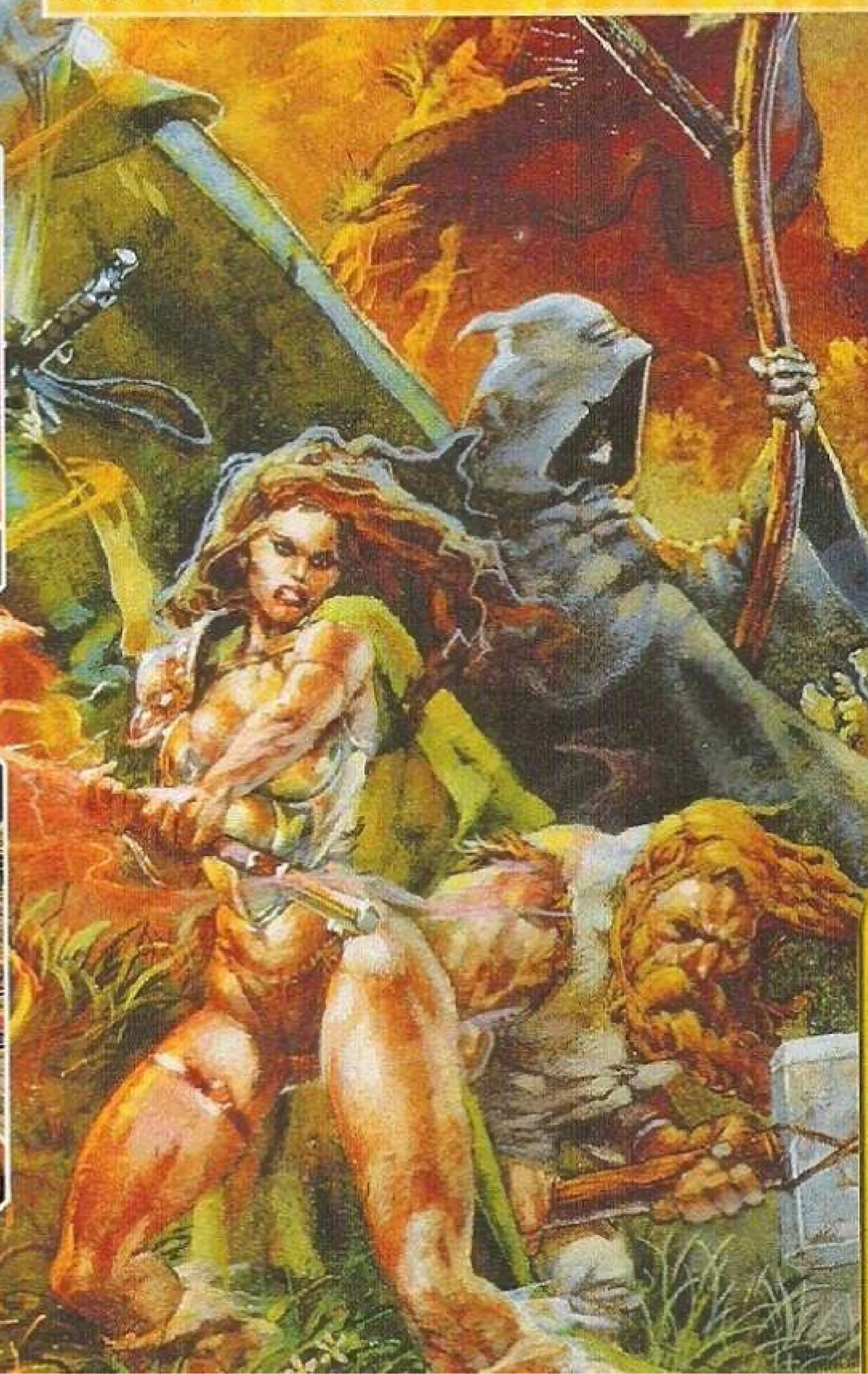
### PORADY

1. Uważnie dobieraj czary. W zależności od rodzaju misji będziesz potrzebował różnych zaklęć.
2. Rozmawiaj ze wszystkimi. Często otrzymujesz za to punkty doświadczenia. Staraj się każdą misję zakończyć z ich maksymalną liczbą.
3. Pamiętaj, żeby na początku misji zająć jak najwięcej źródeł mocy magicznej.

### USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.





## Hearts Of Iron

PC

**Z**espół ludzi odpowiedzialny za rewelacyjną EUROPA UNIVERSALIS wziął się właśnie do roboty nad nową strategią czasu rzeczywistego. Akcja HEARTS OF IRON osadzona będzie w realiach II wojny światowej. Będzie to pierwsza gra w historii, która w skali globalnej przedstawi działania militarne i polityczne toczące się w latach 1937-1946. Mapa obejmować będzie cały świat, uwzględniając

ówczesny podział polityczny. Będziesz miał pełną swobodę wyboru nacji, którą zagrasz, możesz też dowolnie modyfikować historię, która nie zawsze będzie zgodna z tą znaną ze szkolnych podręczników. Gra będzie się charakteryzowała zaawansowanym systemem opracowywania nowych, doskonalszych broni i jednostek, unikalnym systemem politycznym, liczbą ponad

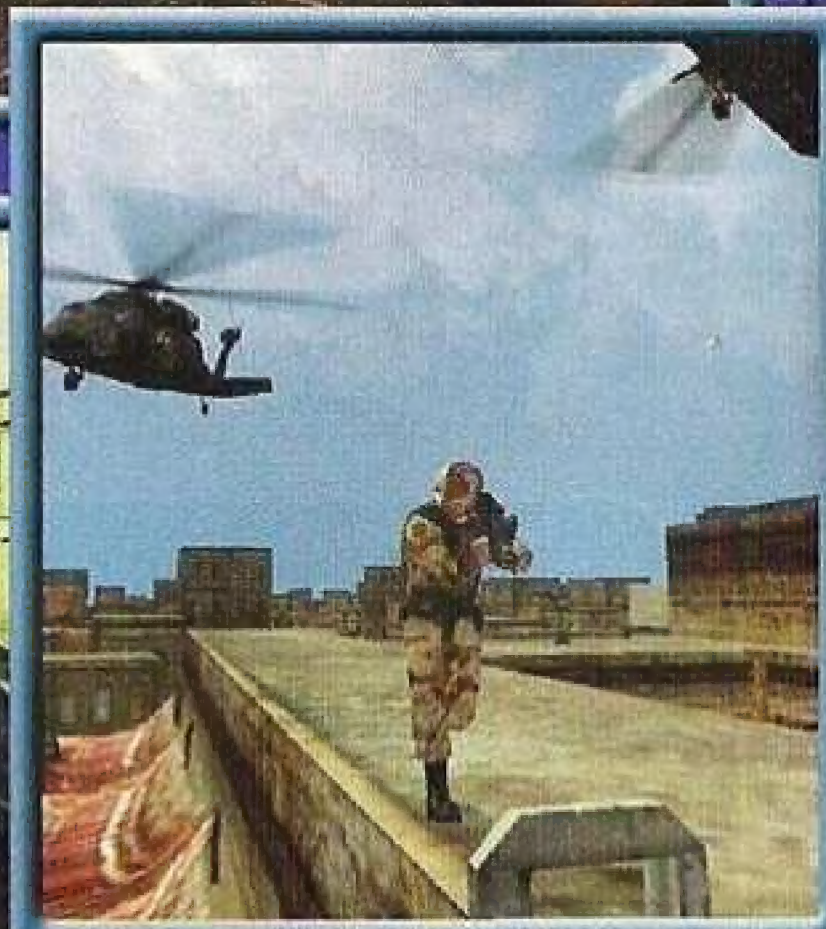
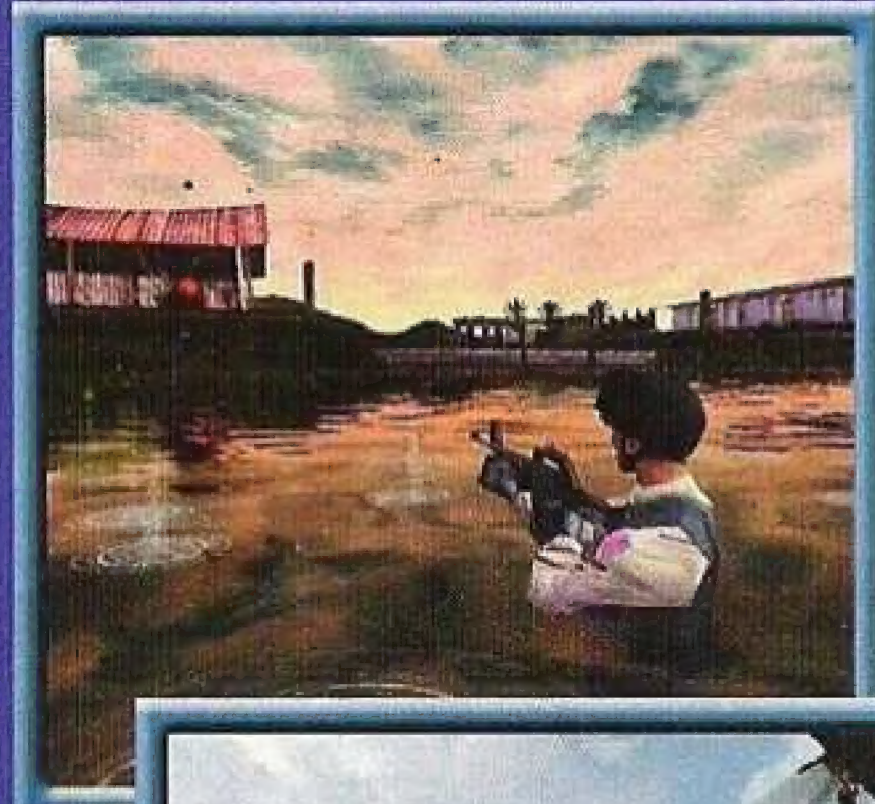
100 różnego rodzaju jednostek naziemnych, morskich oraz powietrznych, możliwością zabawy w trybie multiplayer poprzez Internet i wbudowanym edytorem scenariuszy. Jeśli zapowiedzi producenta sprawdzą się, w następnym roku nastanie fala HEARTS OF IRON. Strategia tylko dla hardcore'owców?



## Delta Force: Black Hawk Down

PC, PS2, Xbox

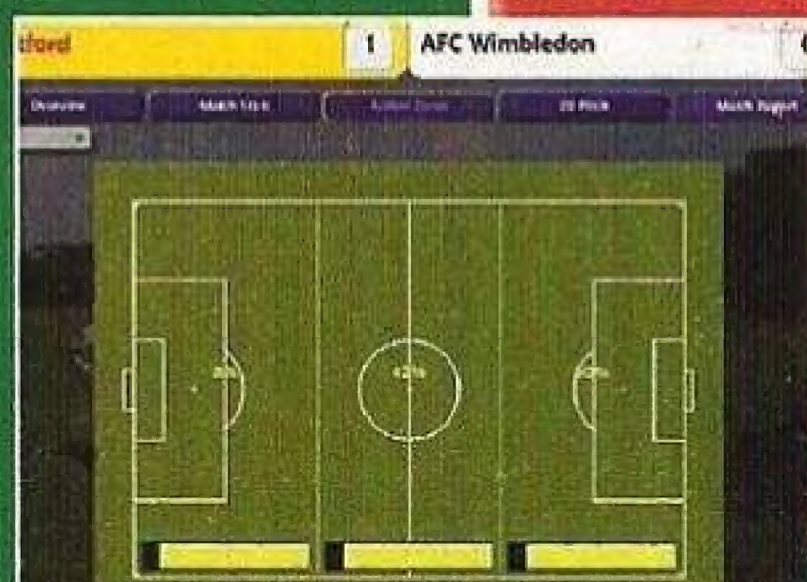
**J**uż w pierwszym kwartale przyszłego roku (przesunięto datę premiery) wszyscy fani DELTA FORCE będą mogli zagrać w kolejną część serii. BLACK HAWK DOWN nawiązuje do filmu o tym samym tytule, a przesunięcie terminu wydania gry autorzy tłumaczą eliminowaniem błędów odnalezionych w wersji beta. Gra wywodząca się z pogranicza gatunku FPP i gry taktycznej nie powinna zawierać „bugów”, które mogą w znacznym stopniu „nieprzyjemnić” zabawę. Miejmy nadzieję, że to jedyny powód opóźnienia i już niedługo wszyscy odbezpieczą karabiny, by ruszyć do Somalii.



## Championship Manager 4

PC

**J**uż niedługo fanatycy futbolu, tabelki, cyferek i wszelakich współczynników poczną się jak ryba w wodzie. Zdobyłeś już wszystkie możliwe trofea? Doprowadziłeś poszczególne drużyny do ligowego mistrzostwa? Czy wiesz już wszystko o CHAMPIONSHIP MANAGER 3? Nadchodzi czwarta odsłona gry, a z nią całkiem nowe doznania! Nowy engine meczy, miliony uaktualnionych statystyk, nowe składki drużyn i wiele innych parametrów powinny sprawić, że gracze na całym świecie zaszyją się w swoich pokojach na długie miesiące.

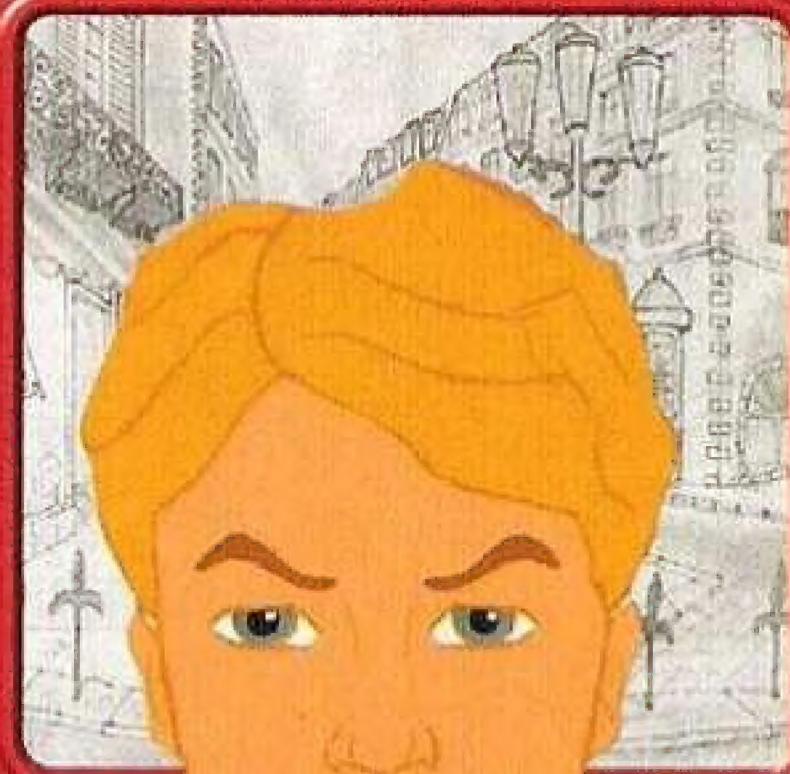


## Broken Sword 2.5: The Return Of The Templars

PC

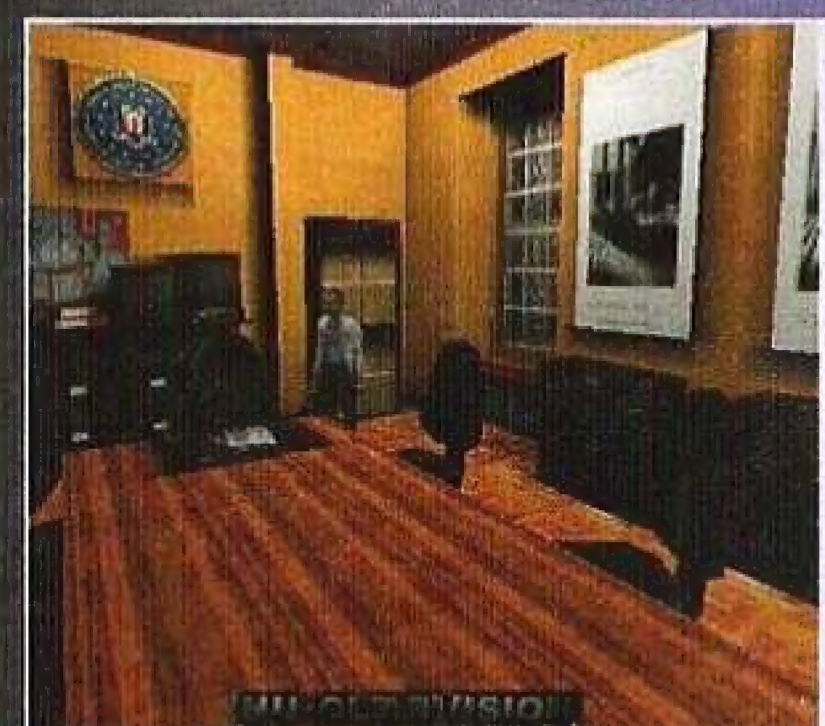
**N**iebawem na sklepowych półkach pojawi się trzecia część znakomitej przygodówki BROKEN SWORD. Tymczasem grupa zapaleńców z bardzo solidnym warsztatem programistycznym majstruje po cichu „unofficial fangame”, czyli część 2.5 :) Opracowano już ciekawą fabułę opartą na przygodach George'a i Nico, stworzono już projekty graficzne i pojawiły się pierwsze pliki dźwiękowe. Stopień zaawansowania to dopiero 30%, ale dostępne są już pierwsze screeny z projektu. Najlepszy w tym wszystkim jest fakt, że gra będzie do-

stępna całkowicie za darmo! Każdy, kto posiada dostęp do Internetu, będzie mógł pobrać grę z oficjalnej strony [www.broken-sword25.com](http://www.broken-sword25.com).

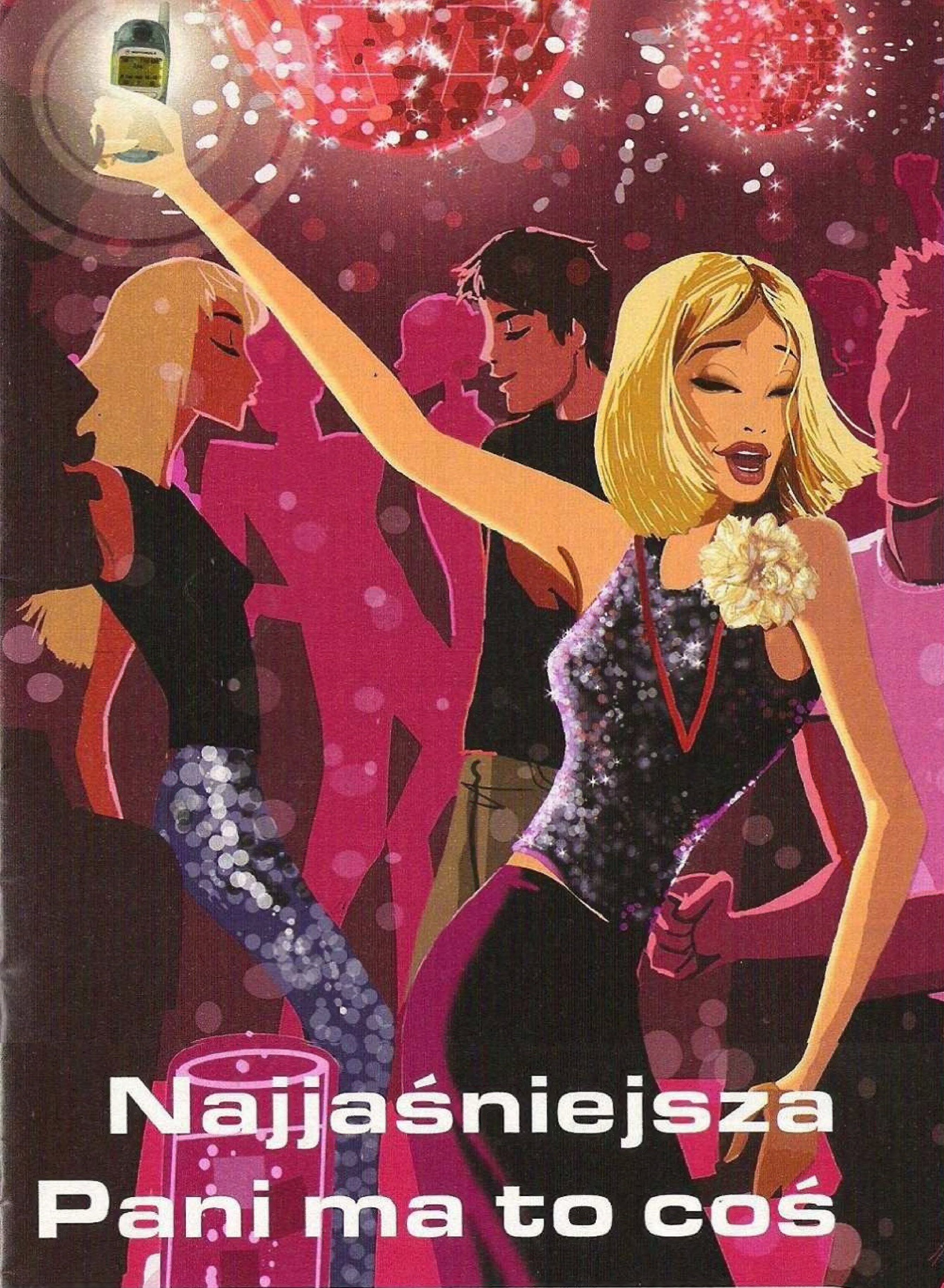


## Psychotoxic: Gateway To Hell

**N**iemiecka firma CDV Software Entertainment solidnie zabrała się za pracę nad najnowszym FPP o tytule PSYCHOTOXIC. Nowy Jork, rok 2020. Zło zagraża całemu światu, sługi Ciemności wkroczyły na ulice miasta. Wskakujesz w ciuszki 22-letniej kelnerki, wyposażonej w nadprzyrodzone zdolności (jak i kształty), dosyć pokaźny arsenał broni i ruszasz przeciwstawić się zagładzie świata. Wysokiej jakości trójwymiarowa grafika generowana przez engine Vulpine Vision, dwadzieścia różnorodnych poziomów i wciągająca fabuła to nie wszystkie zalety PSYCHOTOXIC. Czyżby szykował się król mrocznego FPP? Oby!







# Najjaśniejsza Pani ma to coś

...coś, czego jeszcze nie było.



Dzięki nowemu zestawowi Era Tak Tak wybijesz się z tłumu! Z podświetlaną obudową Motoroli T190 zabłyśniesz w każdej sytuacji. Reszty dopełnią odlotowe dodatki – kolorowa zawieszka na szyję, nakładki na antenkę i komplet naklejek.

Wybierz taryfę Razem – minuta rozmowy kosztuje od 49 groszy, a SMS od 29 groszy. Usłysz Cię wszyscy Twoi znajomi!

**Era Tak Tak i wszystko jasne.**

Infolinia: 0 801 202 602

[www.era.pl](http://www.era.pl)

Całkowity koszt połączenia w wysokości jednej jednostki taryfikacyjnej wybranego operatora.

Szczegóły oferty dostępne w punktach sprzedaży sieci Era. Ceny netto. Do cen doliczany jest 22% podatek VAT.



Motorola T190

**319 zł**  
z ekstragadżetami

**49 gr**  
za minutę  
połączenia

w taryfie Razem  
z wybraną osobą  
w sieci Era



**tak tak**



# GŁOSUJ SMS'em

Oto lista gier, które nie zmieściły się w TOP-13, lecz na które możesz głosować, by tak się stało. Używaj numerków, które podano w czerwonych kółeczkach. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejscach, w które normalnie powinienes wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LRCL.MELHEROES

Harry Potter i Kamień Filozoficzny – PC, PSOne, GBA, GBC	011
Medieval Total War – PC	031
Icewind Dale II – PC	029
Final Fantasy X – PS2	023
Morrowind – PC, Xbox	034
Twierdza – PC	042
Tekken 4 – PS2	041
Return To Castle Wolfenstein – PC	006
Gothic – PC	026
Soldier of Fortune 2 – PC	040
Virtua Fighter 4 – PS2	010
Serious Sam: The Second Encounter – PC	038
Metal Gear Solid 2 – PS2	032
Civilization III – PC	007
Gorasul: Dziedzictwo Smoka – PC	025
Age Of Wonders 2 – PC	014
Dead or Alive 3 – Xbox	017
Duke Nukem Manhattan Project – PC	020
Etherlords – PC	022
Devil May Cry – PS2	018
GT Concept Tokyo-Geneva 2002 – PS2	027
Wizardry 8 – PC	043
Might & Magic IX – PC	033
Baldur's Gate: Dark Alliance – PS2	015
Frequency – PS2	024
Halo – Xbox	028
Pikmin – GCN	035
Project Eden – PC	036
Rally Championship eXtreme – PC	037
Silent Hill 2 – PS2	039

## WYŚLIJ SWÓJ GŁOS SMS'em I WYGRAJ

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości – bez dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. w treści SMS. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM!

# TOP-13

## LISTA PRZEBOJÓW

- 1** Grand Theft Auto 3 PC 001 
- 2** Diablo 2 PC 008 
- 3** Medal Of Honor: Allied Assault PC 002 
- 4** Mafia PC 030 
- 5** Heroes Of Might and Magic IV PC 004 
- 6** The Sims PC 003 
- 7** SW Jedi Knight II: Jedi Outcast PC 012 
- 8** Max Payne PC 005 
- 9** Tony Hawk's Pro Skater 3 PC, PS2, GBA 009 
- 10** Spider-Man: The Movie PC, PS2, GCN, GBA, Xbox 013 
- 11** Disciples 2 PC 019 
- 12** Commandos 2 PC 016 
- 13** Dungeon Siege PC 021 

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ICEWIND DALE II ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 5 nagród pocieszenia

**CDPROJEKT**



# THE LORD OF THE RINGS

## THE TWO TOWERS™

TERMIN  
LISTOPAD'02  
WYDANIA

„There will be no dawn for men“

– Saruman

Nie ma to jak robić grę na podstawie filmu, szczególnie jeśli odniósł on oszalamiający sukces kasowy. Jako intro wstawiamy początek filmu, jako wstawki animowane jego późniejsze fragmenty, również z muzyką kłopotu nie będzie – przecież jest już gotowa. Tak właśnie postąpiła firma Electronic Arts w przypadku Dwóch Wież. A jaki jest wynik tych zabiegów? Otóż okazuje się, że nad podziw dobry!

The Two Towers to gra akcji, podobna nieco do Devil May Cry czy Onimusha. Twoim zadaniem na każdym z poziomów jest pokonanie hordy wrogów, czasami musisz zmieścić się w określonym czasie. Na każdym poziomie oprócz dwóch pierwszych występuje boss (stwórz w jeziorze u Wrót Morii, troll itp.). Za zabitych wrogów otrzymujesz mniej lub więcej punktów doświadczenia (w zależności od tego, jak bardzo efektywnie zlikwidowałeś przeciwnika), za które później możesz dokupić nowe ciosy i inne udogodnienia.

Swoistym preludium do właściwej fabuły (epizody Drużyny Pierścienia i pierwszej części Dwóch Wież) jest poziom pierwszy, w którym wcielasz się w postać Isildura podczas tytanicznej bitwy z siłami Saurona pod Orodruiną w Mordorze. Potem przyjdzie ci kierować poczynaniami Aragoma pod Wichrowym Czubem (trzeba obronić Froda przed Nazgulami), a począwszy od poziomu trzeciego do wyboru masz trzy postacie: Aragoma, Legolasa i Gimiego. Każdy z nich ma inny styl walki, różnią się też zestawem ciosów specjalnych i comboów, które kupujesz za punkty doświadczenia. Dowolny etap oprócz dwóch pierwszych można (a nawet trzeba) przejść więcej niż jeden raz – można w ten sposób zdobyć więcej punktów, wyćwiczyć wszystkie trzy postacie, lub po prostu dla samej satysfakcji perfekcyjnego wykonania misji

(zostajesz podsumowany oceną końcową od poor do perfect). Takie rozwiązanie powoduje, że w Dwie Wieże można grać czerpiąc z tego przyjemność nawet po przejściu wszystkich misji.

Pisałem na początku, że autorzy gry czerpali pełnymi garściami z filmu Petera Jacksona. To prawda, trzeba jednak przyznać, że elementy, które robili sami zostali wykonane niezwykle starannie i z połem. Engine zasługuje na uznanie (czasem na ekranie aż roi się od przeciwników), grafika jest niezwykle ładna, co widać doskonale na screenach obok. Gra jest dynamiczna, wciągająca i powinna zainteresować zarówno fanów bijatyk jak i fanów twórczości J.R.R. Tolkiena. Co prawda większość z nas czeka na pełnokrwistą grę RPG, lecz oczekiwanie to można teraz uprzyjemnić sobie siekając na plasterki paskudnych orków w The Two Towers. Hmm, może jednak ludzkość doczeka świtu...

Piotr „Frogger” Moskal



### The Two Towers

Electronic Arts / Cenega

Wersja PL

Multiplayer

Action RPG

listopad 2002

PC

PS2

DC

Xbox

Znakomicie wykonana, dynamiczna gra akcji z drobnymi elementami RPG. Rewelacyjna grafika, duża grywalność, piękna muzyka

<http://www.ea.com>



## XIII

**N**ie mam pojęcia, który z dyrektorów firmy Ubi Soft zgodził się na tworzenie gry pod tytułem XIII, ale podejrzewam, że nie był to człowiek obdarzony nadmierną lotnością umysłu :). Podobnie rzecz się ma z fabułą gry, szampową aż do bólu. Oto wcielasz się w rolę człowieka, który utracił pamięć, a jedynymi śladami po dawnym życiu są: klucz do bankowej skrytki oraz dziwny tatuaż z numerem XIII. W trakcie gry bohater będzie przypominać sobie sceny z własnej przeszłości i okaże się, że jest członkiem elitarnych sił specjalnych. Nie przypomina ci to czegoś? Bo mnie bardzo. Wręcz słowo po słowie cały powyższy tekst można by przepisać i umieścić jako streszczenie słynnej powieści i filmu Tożsamość Bourne'a. Ale XIII nie



łę odegrają elementy przygodowo-fabularne. Twój bohater w czasie trwania każdej misji

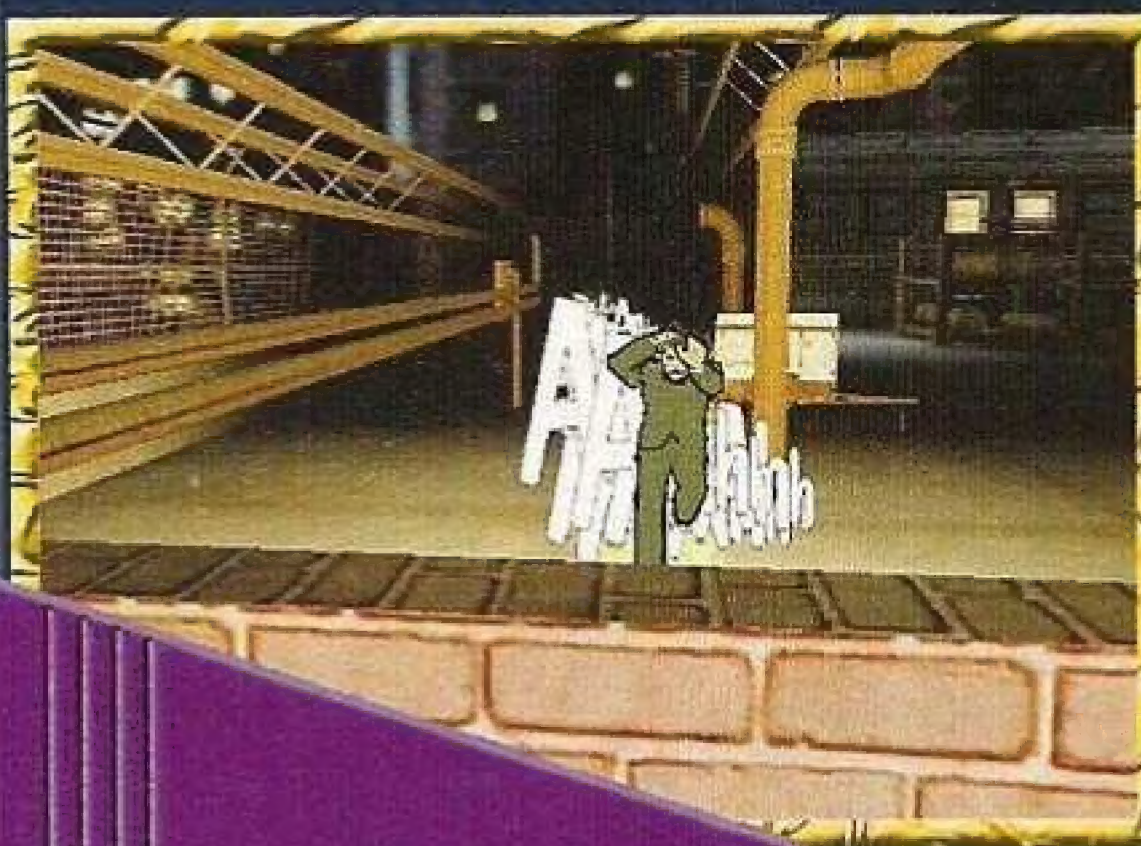
będzie przypominał sobie sceny z własnej przeszłości, a rozwiązania scenariusza mają ponoć być niezwykle zaskakujące i budzić w graczach zaciekawienie dalszymi losami herosa (czy może raczej wypadłoby powiedzieć: przeszłymi losami herosa). I wreszcie po czwarte, autorzy twierdzą, że wprowadzą cię do w pełni interaktywnego środowiska. Co to oznacza? Przede wszystkim możliwość demolowania większości przedmiotów w okolicy (również rozbrajania pułapek, deaktywowania kamer, włamywania się do komputerów wroga), ale także twórczego wykorzystania wszystkiego co tylko nawinie ci się pod rękę. Na przykład, jeśli obok ciebie leży ciało pokonanego wroga, to możesz je podnieść i osłonić się nim, jak tarczą przed kulami wroga. Prawda, że bardzo to urokliwe rozwiązanie?

Oczywiście w XIII będziesz

mógł rozegrać nie tylko misję w trybie pojedynczego gracza. Za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej stanie się możliwa konfrontacja z innymi graczami. Do 32 osób na planszy!

Przyznam jednak, że pomysł komiksowej gry niezbyt do mnie przemawia. Sądzę, że gracze za bardzo przyzwyczaili się do hiperrealistycznych FPS w rodzaju serii Soldier of Fortune, aby bawili ich poruszanie cartoonowymi ludkami w cartoonowym świecie. Może się jednak mylę, chociaż z drugiej strony nie przypominam sobie, aby kiedykolwiek mi się to zdarzyło ;-)

Jacek „Randall” Piekara



powstaje (przynajmniej oficjalnie) na podstawie tej znanej powieści Ludluma, lecz jako komputerowa adaptacja komiksu Jeana Van Hamme. Związek z komiksem będzie jednak w tym wypadku dużo poważniejszy. Otóż cała grafika (postacie, broń, scenografie) powstanie na wzór komiksowy i zobaczysz tu nie tylko charakterystyczną „kreskę”, lecz również dymki z napisami Bum, Bam, czy Roar.

Na szczęście wiele elementów tej gry ma odbiegać od sztamki. Po pierwsze XIII nie będzie zwyczajnym FPS-em, gdzie bohater biega jak opętany po okolicy i zabija wszystko, co się tylko rusza. XIII ma być bardziej podobna do Thiefa niż do Quake'a. Rolę odegra tutaj spryt, umiejętność maskowania się, skradania, próby bezkonfliktowego (a przynajmniej cichutkiego) rozwiązywania problemu. Fakt, że nie dostaniemy kolejnej bezmyślnej strzelaniny na pewno można uznać za plus programu. Po drugie, w czasie trwania każdej misji będziesz miał okazję ukończyć ją na różne sposoby. Po trzecie, ważną ro-

XIII

Ubi Soft / LEM

Wersja PL

FPS

Multiplayer

Luty 2003

PC

PS2

DC

Xbox

Strzelanina z komiksową grafiką ma bardziej przypominać Thiefa niż Quake'a, ale czy gracze zechcą się bawić cartoonami?

<http://www.ubisoft.com>



# POKONAJ KONKURENCJĘ!

# INDUSTRY GIANT II



W pudełku dodatkowo znajdziesz pierwszą część gry Industry Giant!

GRATIS!

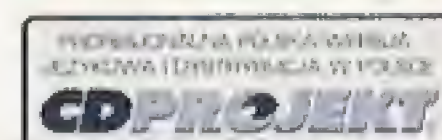


**Industry Giant II** to wspaniała gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na przełomie wieków XIX i XX. Gracz wciela się w przedsiębiorcę, który poprzez zarządzanie zasobami, produkcją oraz zakupami i sprzedażą dąży do globalnej dominacji przemysłowej. Do dyspozycji pozostają setki towarów i środków transportu, różnorodne możliwości inwestycji, a wpływ pór roku czy pogody na popyt i podaż, wprowadza niezwykle realizm do gry.

**Industry Giant II** prezentuje niesłyszalnie bogatą grafikę 3D, z opcją wielokrotnego zbliżenia, szczegółowo animowane pojazdy, masę detali, takich jak morskie fale rozbijające się o brzeg lądu czy dym ulatujący z kominów rozpędzonych parowozów. Wszystko to razem sprawia, że **Industry Giant II** to gra o doskonałej grafice, oryginalnej muzyce oraz niepowtarzalnej atmosferze.

- ✓ Kolejna część doskonałej i znanej na całym świecie gry strategicznej **Industry Giant**, która sprzedawała się w nakładzie 1,6 miliona kopii!
- ✓ Doskonale dopracowana szata graficzna z wielostopniowym zoomem z możliwością gry w rozdzielczości do 1600 x 1200.
- ✓ Ponad 150 półproduktów i produktów końcowych odgrywających niezwykle ważną rolę, takich jak olej, żelazo, skóra, meble, zabawki, oraz setki innych.
- ✓ Ponad 50 rodzajów środków transportu, poczynając od zwykłego autobusu przez ciężarówki i pociągi na okrętach o olbrzymiej wyporności kończąc.
- ✓ Nowe gałęzie przemysłu jak przemysł przetwórczy, tekstylny, muzyczny oraz wiele innych.
- ✓ Możliwość gry z przyjaciółmi poprzez sieć, zarówno w trybie współpracy, jak i rywalizacji.
- ✓ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

© 2002 JoWood Productions Software AG,  
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria



SPRAWDŹ WYSTAWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.visituliny.com

www.cdprojekt.info  
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

**ZOSTAŃ NIEZALEŻNYM PRZEDSIĘBIORCĄ,  
POKIERUJ PRODUKCJĄ, ZAKUPAMI I SPRZEDAŻĄ!**



TERMIN  
LUTY '03  
WYDANIA

# Highland Warriors



udział w kampaniach Williama Wallace'a i króla Roberta Bruce'a (te postaci znasz z filmu „Braveheart”). Fabuła kończy się w roku 1329 wraz ze śmiercią Roberta Bruce'a, który według przekazów historycznych zmarł (prawdopodobnie) na trąd.

też pokierować bezwzględni i okrutni Anglikami. W każdym wypadku staną przed tobą inne zadania i będziesz mógł korzystać z odmiennych jednostek (na przykład w wypadku Anglików z elitarnej ciężkiej kawalerii, w której służył kwiat rycerstwa). Każdy ze szkockich klanów będzie się też charakteryzować odmiennym podejściem do świata. Cameron to wojownicy, MacDonald chętnie zajmują się magią, a MacKay wyszkolili się w sprawach handlu oraz rzemiosła. Zabawa rozpoczyna się w roku 843, w chwili powstania państwa szkockiego i zjednoczenia wrogich do tej pory plemion Szkotów i Piktów przez króla Kennetha MacAlpina. Tworząc potężną Szkocję, rozegrasz prawie 100 bitew, weźmiesz

Gra już na pierwszy rzut oka imponuje rewelacyjną grafiką 3D. Czegoś takiego w strategiach czasu rzeczywistego chyba jeszcze nie było. Perfekcyjnie dopracowane szczegóły scenograficzne, rewelacyjnie przygotowane postacie żołnierzy, pieczołowicie opracowane budynki – wszystko to wydaje się jakby rodem z RPG nowej generacji. Tyle tylko, że w HIGHLAND WARRIORS twój komputer będzie musiał kierować nie dwoma, trzema, czy pięcioma postaciami, lecz ich dziesiątkami, a nawet setkami. Wszystko to dzięki nowemu enginowi ATLAS. Ten nowoczesny „silnik” potrafi w czasie rzeczywistym ukazywać obiekty składające się łącznie z 200 tysięcy trójkątów! Aby przekonać się, jak niezwykle jest to

**H**istoria walk pomiędzy Szkotami i Anglikami to od czasu filmu „Braveheart” (z Melem Gibsonem w roli głównej) temat bardzo chwytliwy. W grze HIGHLAND WARRIORS będziesz mógł wziąć udział w tworzeniu historii średniowiecznej Szkocji. Od ciebie tylko zależy, czy zechcesz stanąć na czele jednego z trzech szkockich klanów (MacKay, MacDonald, Cameron), czy

**Highland Warriors**

Novologic / Cenega

Wersja PL

Strategiczna

Multiplayer

luty 2003

PC

PS2

DC

Xbox

Strategia czasu rzeczywistego opisująca dzieje średniowiecznej Szkocji. Niebagatelną zaletą tej gry ma być rewelacyjna grafika 3D

<http://www.highlandwarriors.com>



liczbą, wyobraź sobie, że wspaniale i pieczołowicie przygotowany potwór w grach role-playing czy TPP składa się z np. 10 tysięcy trójkątów. Tutaj każdy żołnierz lub pracownik zostanie przygotowany z 8 tysięcy trójkątów, co gwarantuje po prostu rewelacyjną jakość oraz szczegółowość grafiki. Dodatkowym bajerem stanie się możliwość obracania kamery pod dowolnym kątem oraz przybliżania i oddalania obrazu. Oczywiście nie tylko uatrakcyjni to zabawę, ale również ułatwi dowodzenie na polu bitwy. W czasie trwania kampanii zetkniesz się również z różnymi warunkami klimatycznymi, zaobserwujesz

zmiany pór dnia oraz roku. W dodatku elementy te są ważne na polu bitwy: np. armia przedzierająca się przez zaśnieżone szczyty górskie przyjdzie na miejsce bitwy wymęczona, wręcz osłabiona, bo część wojowników umrze w czasie drogi.

Podobnie jak w w większości RTS'ów, twoim zadaniem stanie się nie tylko walka z wrogimi armiami (Anglikami oraz rywalizującymi szkockimi klanami), lecz również zarządzanie gospodarką. Autorzy chlubią się, iż przygotowali specjalny system rozwoju postaci (i to nie tylko bohaterów, ale również zwykłych „robotów”), polegający na tym, że im kto więcej pracuje w jakimś fachu, tym bardziej staje się doświadczony.

No cóż, nie uważam tego za specjalną innowację, a pomysł jest raczej oczywisty. Chociaż faktycznie niezbyt często wykorzystywany w grach strategicznych (ostatnio np. w fatalnej jakości programie zatytułowanym CULTURES 2). Tak więc twoi żołnierze i robotnicy awansują na następne poziomy doświadczenia, zdobędą nowe umiejętności, a przez to wszystko staną się bardziej skuteczni zarówno na polu bitwy, jak i pracując przy wydobywaniu surowców. Co jednak cieka-



we, takie szkolenie i specjalizacja pracownika będzie mieć nie tylko pozytywne skutki. Oto drwal-zawodowiec będzie co prawda ścinał drzewka w tempie nowoczesnej glebogryzarki (tak naprawdę nie mam pojęcia, co to glebogryzarka, ale brzmi fajnie), lecz za to nie zechce szkolić się w innych dziedzinach (na przykład uprawie pól). A posłany do innej pracy niż wyręb lasów pracować będzie mało efektywnie. Ważną rolę odegrają bohaterowie, którzy dysponować będą sobie tylko właściwymi zdolnościami. Na przykład

obecność Williama Wallace'a doda jego żołnierzom odwagi, a wrogowie angielskiego króla Edwarda mogą uciec, jeśli znajdą się zbyt blisko niego.

W trybie przeznaczonym dla pojedynczego gracza rozegrasz trzydzieści misji składających się na 4 kampanie. Zabawę będziesz mógł kontynuować w trybie gry wieloosobowej (do ośmiu graczy za pośrednictwem LAN lub Internetu). Szczególnie atrakcyjnie wyglądają również zapowiedzi stworzenia łatwego w obsłudze edytora scenariuszy, dzięki któremu przygotujesz własne mapy, przeznaczone zarówno do trybu single-, jak i multiplayer. Z myślą o zróżnicowanych talentach strategicznych graczy autorzy stworzyli trzy stopnie trudności gry. Imponująco przedstawiają się plany dotyczące multimedialnej strony programu.

Otóż w czasie trwania kampanii będziesz mógł obejrzeć aż 80 filmów ilustrujących starcia.

Jacek „Randall” Piekara





TERMIN  
LUTY '03  
WYDANIA



# ETHERLORDS II

**E** THERLORDS było czymś w rodzaju połączenia serii HEROES OF MIGHT&MAGIC z karcianą grą Magic the Gathering. Niestety, produkcja ta przemknęła przez rynek i przeminęła jakoś tak bez rozgłosu (mimo dobrych ocen w pismach i magazynach netowych). Owszem, powszechnie chwalać no fantastyczną grafikę 3D oraz tryb walki taktycznej, ale już tryb walki strategicznej zebrał od graczy spore ciągłe (zwłaszcza mi się wchodziło w skład kampanii). Jednak rosyjska firma Nival nie załamała się i chłopcy przygotowują następną odsłonę wojny toczącej się w tajemniczej krainie Etherii. Wojny pomiędzy tzw. Władcami Eteru, czyli niesamowitej, magicznej siły pozwalającej na istnienie czarów oraz kontrolowanie setek magiczno-miśnych stworów.



ETHERLORDS II będzie podzieloną na dwa tryby strategią turową. Podobnie jak w pierwszej części cyklu, batalia rozegra się na dwóch planach. Pierwszy plan to mapa strategiczna, na której poruszają się bohaterowie, na której widzisz zamki, fortece oraz kopalnie, magiczne ogrody, domy czarodziejów, uczelnie, sklepy itp., itd. Świat ETHERLORDS II będzie bogatszy niż świat ETHERLORDS. Twoi bohaterowie udadzą się w morskie podróże, zwiedzą podziemne otchłanie, wykorzystają o wiele więcej zaklęć, wyszkolą się w ogromnej liczbie umiejętności, znajdą dziesiątki cennych artefaktów. Na drugi plan przenosisz się, kiedy dochodzi do walki. To tutaj – na mapce taktycznej – wezwiesz potwory i rzucisz zaklęcia.



W czasie trwania walki dysponować będziesz określoną „talią” kart, które dodatkowo zaopatrzone będą w stosowną liczbę runów pokazującą, ile razy daną kartę można wykorzystać.

Twoje zadanie polega na pokierowaniu jedną z czterech potęg.

Potęgami tymi są Vitalicy, Syntetycy, Chaoty i Kinetycy. Każda z ras posiada dostęp do innego rodzaju kart/zaklęć i z tych właśnie zaklęć korzystają bohaterowie w czasie walk. Czary te działają w różnoraki sposób: jedne służą do przyzywania potworów, inne osłabiają wroga istoty lub wzmacniają twoich własnych żołnierzy, jeszcze inne działają jak błyskawiczne i druzgocące ciosy, na przykład wysyłając pioruny lub burze ognia. Co ciekawe, w grze pojawią się zaklęcia, które stosować będą mogli przedstawiciele wszystkich ras, a nie tylko pochodzący z konkretnego, wybranego imperium.

W ETHERLORDS II zobaczysz istną plejadę wszelkiego rodzaju potworów. Twórcy programu opracowali przeszło 140 gatunków monstrów (od szczurów, poprzez mechaniczne istoty, aż po potężne smoki i żywiołaki), w dodatku



większość z nich dysponuje sobie tylko właściwymi cechami, których odpowiednie wykorzystanie na polu bitwy ma decydujące znaczenie dla osiągnięcia sukcesu. Już pierwsza część programu imponowała graficznym rozmachem, dopieszczeniem detali (mimika potworów, broń, ubiory), a tym razem ma być jeszcze lepiej. Wydaje się również, że twórcy nie zażądają przesiadki na mega-hiperkomputery. Według nich, aby „udźwignąć” ETHERLORDS II wystarczy PII 300 MHz i chociaż takie obietnice zdają mi się bardzo przesadzone, to jednak widać tu dbałość o zapewnienie zabawy jak największej liczbie graczy. W ETHERLORDS II znajdziesz również edytor map oraz będziesz miał możliwość uczestniczenia w rozgrywkach wieloosobowych za pomocą Internetu lub LAN.

Jacek „Randall” Piekara

## Etherlords II

Nival / CD Projekt

Wersja PL

Strategia

Multiplayer

wiosna 2003

PC

PS2

DC

Xbox

Dla miłośników serii HoM&M oraz karcianej Magic the Gathering będzie to na pewno wspaniała rozrywka. Grafika najwyższej próby

<http://www.etherlords.com>



Poczuj się jak w bolidzie!!!

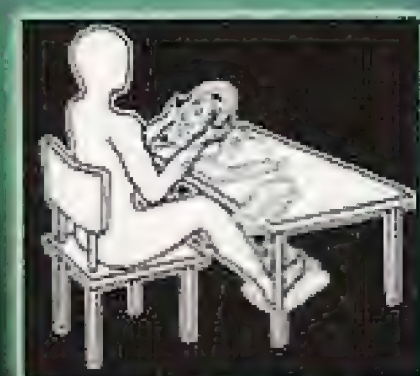
# COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC **USB**



**Nie daj się nabrać na podróbki.  
Kup oryginał w dobrej cenie!!!**

- ★ kąt obrotu 180 stopni
  - ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
  - ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
  - ★ w pełni programowalne przyciski
  - ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
  - ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
  - ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
  - ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
  - ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
  - ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
- Tego nie ma konkurencja!!!



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”  
dostawa w 24 godziny  
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl)



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:

MANTA Multimedia Sp. z o.o.

ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa

kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)





TERMIN  
**WIOSNA '03**  
WYDANIA

# SPEEDWAY GRAND PRIX



**T**o naprawdę zaczyna być godne podziwu, jak firma Techland niemalże z miesiąca na miesiąc zaskakuje graczy informacjami o swoich najnowszych produkcjach. Mogłoby się wydawać, że ich gry nie będą na wysokim poziomie, jednak z zapowiedzi wynika coś zupełnie przeciwnego, z resztą, przekonaj się sam.

SPEEDWAY GRAND PRIX 2002 będzie próbą dania wielbicielom żużla tego, na co czekali – możliwości wzięcia udziału w samym wyścigu. Było już kilka prób spreparowania takiej gry, jednak bez większych rezultatów – głównie ze względu na małą atrakcyjność jazdy. Gra posiadać będzie trzy tryby rozgrywki. Standardowo Trening, Jazda Na Czas, no i oczywiście najważniejsze – Mistrzostwa Świata! Wszystkie wyścigi rozgrywane będą na prawdziwych torach Grand Prix, takich jak: Hamar, Bydgoszcz, Cardiff, Krsko, Sztokholm, Praga, Goeteborg, Chorzów, Wjens i Sydney. Autorzy zapowiadają, że ich odwzorowanie będzie bardzo realistyczne. Naturalnie cała gra wykonana zostanie w oparciu o licencję Benfield Sport International, czyli oficjalnego właściciela praw do turniejów Speedway Grand Prix.

Firma Techland najwyraźniej ma ogromne zaufanie do silnika graficznego Chrome Engine, gdyż jeszcze tak naprawdę niewiele osób miało

okazję widzieć go w akcji, a już wykorzystany zostanie w kilku grach. Patrząc jednak na screeny, na pewno odnosisz wrażenie, że silnik ten posiada całkiem sporą moc i bez problemu może konkurować z produktami z wyższej półki. To właśnie dzięki niemu możliwe będzie

tak dokładne odtworzenie torów, jak i samych żużlowców biorących udział w wyścigach. A będzie kogo podziwiać, ponieważ w zawodach startują między innymi Tony Rickardsson, Ryan Sullivan, Jason Crump, nasz Tomasz Gollob, Leigh Adams, Mark Loram, Mikael Karlsson, Greg Hancock, Billy Hamill. Autorzy zwracają również uwagę na niesamowity model oświetlenia i daniowania zamieszczonych w grze obiektów.

Zapewne jednym z najbardziej nurtujących cię pytań jest: jak będzie wyglądał model jazdy? Tutaj możesz spodziewać się prawdziwego maj-



stersztyku. Jazda ma być bardzo realistyczna, jednak sposób sterowania zdecydowanie jak najbardziej przyjazny dla gracza. Nie wystarczy nauczyć się dobrze wchodzić

w zakręty i kończyć wyścigi widowiskowym stanem na jednym kole. Twój przeciwnik będzie nieprzewidywalny, w związku z czym zawsze będziesz musiał mieć pod ręką kilka taktyk, które pozwolą ci zająć najwyższe miejsce na podium. Realistyczna będzie również fizyka motocykli, zawodników i stadionów. Co również ważne, reakcje zawodników podczas kolizji będą dopracowane do granic możliwości. W tym miejscu warto dodać, iż ewentualne wypadki będą wymagały napraw sprzętu, a co za tym idzie, pewnych kosztów. Pieniążki, za które będziesz mógł kupować części, a nawet nowe motory, przyznawane będą wraz z punktami – naturalnie im lepsza pozycja, tym więcej mamony na koncie.

Przyznasz, że jakościowo produkt zapowiada się naprawdę dobrze. Gra będzie miała także bardzo przystępne wymagania sprzętowe. Nawet osoby niekupujące coraz to nowych maszyn będą mogły poczuć słodycz tego niesamowitego sportu!

Grzegorz „Murmur” Młodowski



## Speedway Grand Prix 2002

Techland / Techland

Wersja PL

Wyścigi

Multiplayer

2003

PC

P52

DC

Xbox

Zapowiada się naprawdę wielka produkcja dla fanów żużla... Czas pokaże, jak będzie naprawdę. Ale już teraz warto przygotować się do zawodów

<http://www.techland.pl>



TERMIN  
**STYCZEŃ '03**  
WYDANIA

**ZAPOWIEDŹ ▶ PC**

2002

**OGÓLNOPOLSKI  
TURNIEJ**



**N**adciągający DEVASTATION zapowiadany jest jako intrygujące połączenie elementów takich produkcji jak DEUS EX i HALF-LIFE. Jak obiecują autorzy gry – Digitalo – czeka cię nie tylko wyróżnienie tłumy odpowiadającego populacji niewielkiego miasta, ale także mnóstwo wyzwań, których nie powstydziłyby się najlepsze tytuły fabularne czy przygodowe. W DEVASTATION przyjdzie ci wbić się w uniform przywódcy Ruchu Oporu walczącego z tyrańskimi rządami międzynarodowych koncernów. Sytuacja jest na tyle nieprzyjemna, że poszczególne korporacje dochodzą swych praw za pomocą prywatnych armii, miasta goreją, zaś pozycja społeczna tzw. szarego człowieka pozostawia wiele do życzenia. Ponieważ Ruch Oporu to ledwie garstka idealistów, musisz przygotować się na to, że giwera nie będzie twoim jedynym argumentem. Czekają cię włamania do systemów komputerowych, infiltracja, szeroko pojęty sabotaż, mnóstwo skradania się, ogluszanie strażników i tym podobne dywersje. Na nudę nie będziesz narzekać – 20 poziomów ma być wyladowanych po brzegi emocjonującymi momentami. Gdy skończy ci się amunicja, będziesz mógł stłuc butelkę i tak spreparowanym tulipanem zaatakować ostrzeliwującego cię typa. Możliwe będzie też np. porwanie krzesła i ciśnięcie nim w przeciwnika. Stoły będą służyć jako barykady, a rozerwany hydrant – jako środek wprowadzający zamęt w szeregach wroga.



Jeśli mam być szczery, warstwa koncepcyjna DEVASTATION nie robi na mnie większego wrażenia. Autorzy zawsze obiecują cuda, a jak to wszystko wygląda w praktyce, wiadomo. Sceptycznie podchodzę też do obiecanej „nieprawdopodobnej” SI, której jeszcze ponoć świat nie widział. Nie twierdzę, że te elementy zostaną na pewno skwaszone, ale nic też nie wskazuje na to, aby miały być w jakimkolwiek stopniu lepiej wykonane od reszty. Inna sprawa, że to, co można ocenić już dziś, rzeczywiście robi wrażenie – silnie zmodyfikowana najświeższa wersja engine'u UNREALA wraz z odpowiadającym za fizykę gry kodem Karma generują nader imponujący świat, w którym wszystko zdaje się zachowywać tak, jak powinno. Na potrzeby wszelkich efektów specjalnych zaimplementowano system „OFX” VisualFX i trzeba przyznać, że takie smaczki jak ogień czy też płynąca woda jeszcze nigdy nie wyglądały tak dobrze na PC.

Maciej „Anzelmo” Ogiński

**Devastation**

Digitalo / LEM

Wersja PL

FPP

Multiplayer

styczeń 2003

PC

PS2

DC

Xbox

Strzelanina FPP, w której przynajmniej kilka razy trzeba będzie ostro kombinować. Wszystko na engine UNREALA!

<http://www.devastationgame.com>

**WARCRAFT  
REIGN OF CHAOS**



Na wielkim finale Ogólnopolskiego Turnieju Warcraft III spotykają się najlepsi z najlepszych.

Chcesz wiedzieć kto został mistrzem?

Sprawdź to na stronach:

- <http://w3turniej.gry.wp.pl>
- <http://warcraft.cdprojekt.com/w3turniej.htm>

**Główna nagroda**

- komputer PC Gandalf 2200 (Intel Pentium 4 2,2 GHz) wraz z monitorem LCD 15" ufundowany przez firmę **LORIEN** oraz zestaw głośników Logitech. Łączna wartość ponad 6 000 PLN!!!

Do wygrania nagrody o łącznej wartości ponad **10 000 PLN!!!**

**SPONSORZY TURNIEJU:**

FUNDATOR NAGRODY GŁÓWNEJ

**LORIEN** Nagrodę główną komputer Gandalf 2200 (procesor 2,2 GHz) z monitorem LCD 15" ufundowała firma **LORIEN**.  
[www.lorien-komputery.com.pl](http://www.lorien-komputery.com.pl)

DYSTRYBUTOR GŁOŚNIKÓW Z-680

**Logitech Z-680**

**PATRONAT MEDIALNY:**

**TV** **gazeta** **wp.pl** **click!**

**CD Projekt** [www.cdprojekt.info](http://www.cdprojekt.info) **BLIZZARD**

© 2002 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Warcraft jest zastrzeżonym znakiem handlowym lub znakiem handlowym w USA i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



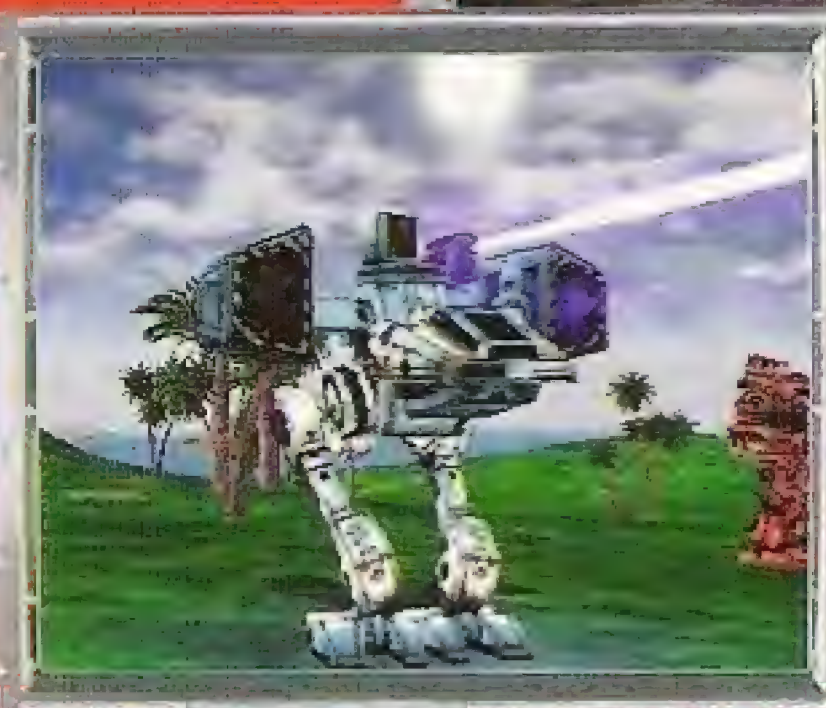
TERMIN  
**GRUDZIEŃ '02**  
WYDANIA

# MECHWARRIOR MERCENARIES

**T**eoria, że w przyszłości na polach bitwy nie będą ginęli prawdziwi żołnierze, lecz specjalne wojenne roboty, a rola ludzi zostanie ograniczona najwyżej do sterowania tymi żelaznymi bestiami, stała się faktem. W świecie walczą ze sobą cztery potężne organizacje. Musisz dołączyć do jednej z nich.

W zależności od tego, co wybierzesz, otrzymasz odmienne jednostki i roboty. W trakcie 40 misji na 10 różnych planetach będziesz sterował 100-tonowymi kolosami. Duże i dobrze opancerzone maszyny sprawdzają się idealnie w bezpośredniej walce z przeciwnikiem. Te mniejsze, a jednocześnie bardziej zwinne, są trudnym

do trafienia celem i potrafią zniecałkować zaatakować odczęta kolosy. Wybór ro-



botów, a co się z tym wiąże taktyki, wpłynie na rozwój całej rozgrywki.

O tym, czy zwyciężysz, czy poniesiesz klęskę, zdecyduje twoje militarne zaplecze. Każdego robota można wyposażać aż w osiem różnych typów uzbrojenia. A jest w czym wybierać. Proste lasery, karabiny maszynowe, bomby, wyrzutnie rakiet – dla każdego coś miłego. Przed

każdą misją należy dokładnie zapoznać się z jej celami, aby jak najlepiej dobrać militaria.

W trakcie uzbrajania robota należy pamiętać o odpowiednim umiędowieniu poszczególnych typów broni. Jeśli w trakcie walki zostanie uszkodzona jakaś część maszyny, całe znajdujące się tam uzbrojenie przestaje działać.

Aby dozbrajać swoje roboty, będziesz potrzebował dużego zastrzyku gotówki. W grze przewidziano dwa sposoby jej zdobywania. Po każdej misji będziesz mógł zabrać pozostałości po swoich wrogach, dlatego też warto zastanowić się, jaki sposób ich eliminacji jest najlepszy. Najłatwiej oczywiście strzelać centralnie w korpus, jednak takie rozwiązanie ma bardzo istotną wadę. Po przeciwniku zostanie tylko kupka niewiele wartego żelastwa. Najbardziej ekonomicznym sposobem unieruchomienia wrogich maszyn zdaje się więc zniszczenie im nóg. Jednak trafić w kończyny robota wcale nie jest tak prosto. Dlatego też zarobić parę groszy można też w inny sposób.

Na nieodległej planecie Solaris VII odbywają się walki robotów. Na specjalnie przygotowanej arenie możesz wykazać się swoimi umiejętnościami. Ilość wygranych pieniędzy zależy oczywiście od

umiejętności twoich i twojego przeciwnika. Cóż, nie ma nic za darmo...

Pierwsze nieoficjalne informacje sugerowały, że MERCENARIES będą tylko dodatkiem do MECHWARRIOR 4: VENGEANCE. Jednak wieści te okazały się kompletnie nieprawdziwe. Microsoft postanowił stworzyć samodzielną grę łączącą elementy najnowszej części oraz legendarnego już dodatku o tym samym podtytule, a przeznaczonego do „mecha” drugiego. To rozwiązanie z pewnością ucieszy osoby, które dotąd nie miały styczności z wcześniejszymi produktami tej serii. Na uwagę zasługuje też wykorzystanie sprawdzonego już silnika graficznego. Dzięki temu nawet posiadacze słabych komputerów będą mogli cieszyć się dużą płynnością obrazu.

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES został okrzyknięty najlepszym symulatorem targów E3. Jeśli wszystkie te zapowiedzi się urzeczywistnią, z pewnością będzie najlepszą grą tego typu w mijającym roku.

Arten „Kroko” Kowalski



## MechWarrior 4: Mercenaries

Microsoft / APN Promise

Wersja PL

Symulacja

Multiplayer

Premiera

PC

PS2

DC

Xbox

Walki robotów powracają. Przygotuj się więc na wielkie widowisko. Mechy potrafią naprawdę wiele...

<http://www.microsoft.com/games/mw4mercs>



# Asheron's Call 2

TERMIN  
LISTOPAD '02  
WYDANIA



**W**reszcie, po kilku latach oczekiwania, doczekasz się kontynuacji świetnej gry ASHERON'S CALL.

Cały świat wstrzymał dech, kiedy Microsoft ogłosił, że trwają prace nad drugą częścią tego kultowego tytułu. Sequel gry RPG przygotowywany jest przez ten sam zespół, który pracował nad oryginałem, czyli przez Turbine Entertainment, co powinno zaowocować udaną produkcją. Biorąc pod uwagę, że bieg po laur najlepszego sieciowego erpega trwa już od dłuższego czasu i poszczególne firmy prześcigają się w pomysłach, należy się spodziewać naprawdę ciekawych efektów końcowych, na czym, rzecz jasna, najwięcej skorzystamy my, gracze. Zapewne przed przystąpieniem do

lektury tej zapowiedzi z uwagą przyjrzałeś się zamieszczonym obok obrazkom. I prawidłowo, bowiem silnik graficzny będzie jednym z najpotężniejszych, z jakimi miałeś do czynienia. Ponoć w równie świetny sposób upora się on ze sprzętem z niższej półki, jak i z tym z najwyższej – w przypadku mocniejszych konfiguracji obejrzysz naprawdę prześliczną grafikę 3D. Kilkuwarstwowe niebo zostało przygotowane z dużą pieczołowitością, za dnia chmury rzucają cienie i dobrze widać, jaka jest pogoda, a w nocy migoczą odłamki jednego z dwóch księżyców (zniszczonego podczas wielkiego wybuchu). Spienione fale biją o brzeg, a w pobliżu wodospadów unosi się mgła utkana z rozpylonej w powietrzu i porywanej przez wiatr wody. Gdy pada deszcz, krople odbijają się od postaci, w pogodne dni nad łąkami latają kolorowe motyle, zimą zaś śnieg błyszczy w słońcu. Poezja...



Świat znany z pierwszej części zmienił się, i to znacznie. Dereth został zniszczony przez wielki kataklizm, a prze-

żyli jedynie ci, którzy ukryli się w podziemnych bunkrach. Wielkie miasta legły w gruzach. Wszystko czeka na odbudowę, która nastąpi właśnie dzięki tobie.

Podobnie jak we wszystkich tytułach tego typu, bohater nabiera doświadczenia wraz z rozwojem opowiedanej w grze historii. W zależności od tego, jaką rasę wybierzesz, zdobywasz odmienne umiejętności, i to nie tylko podczas walki. Wybór specjalizacji zależy od twoich preferencji oraz od rodzaju Królestwa, do którego przynależysz. Autorzy zapowiadają szeroki wachlarz możliwości... Wiele uwagi poświęcono Kryptom. Duża część zadań będzie rozgrywać się właśnie w nich. Wejście do Krypty oznacza brak możliwości zapisania stanu gry, a jej przejście możliwe będzie tylko raz.

Interfejs programu jest bardzo prosty w obsłudze, a wykonanie jakiegokolwiek polecenia nie sprawi ci żadnych trudności. Na przykład informacje o stanie zdrowia przeciwnika bądź zadanych obrażeniach

wyświetlają się bezpośrednio nad postacią. W sequele zabraknie znanego z oryginału systemu mocnego/średniego/lekkiego ataku – teraz wystarczy kliknąć na potwora i wydać odpowiedni rozkaz, by rozpoczęła się walka.

ASHERON'S CALL 2 będzie grą fantasy pełną oryginalnych pomysłów i rozwiązań. Dobrym przykładem jest zrezygnowanie z potrzeby ciągłego powracania do miasta, aby sprzedać czy kupić przedmioty. Łucznicy mają nieskończoną ilość strzał, magowie nie potrzebują zaklęć, a każdy przedmiot w dowolnej chwili może być przekształcony w złoto. Także gracze będą mogli tworzyć nowe przedmioty, w tym magiczne. Całość zapowiada się naprawdę wyśmienicie, czyż nie?

Maciej „Valpurgius” Hajrich

## Asheron's Call 2

Turbine Entertainment / Microsoft

Wersja PL

RPG

Multiplayer

listopad 2002

PC

PS2

DC

Xbox

ASHERON'S CALL 2 zapowiada się na wielką sieciową przeboj. Piękna grafika, interesująca rozgrywka, mnóstwo adrenaliny...

<http://www.microsoft.com/games/ac/>



TERMIN  
GRUDZIEŃ '02  
WYDANIA

# Twierdza:

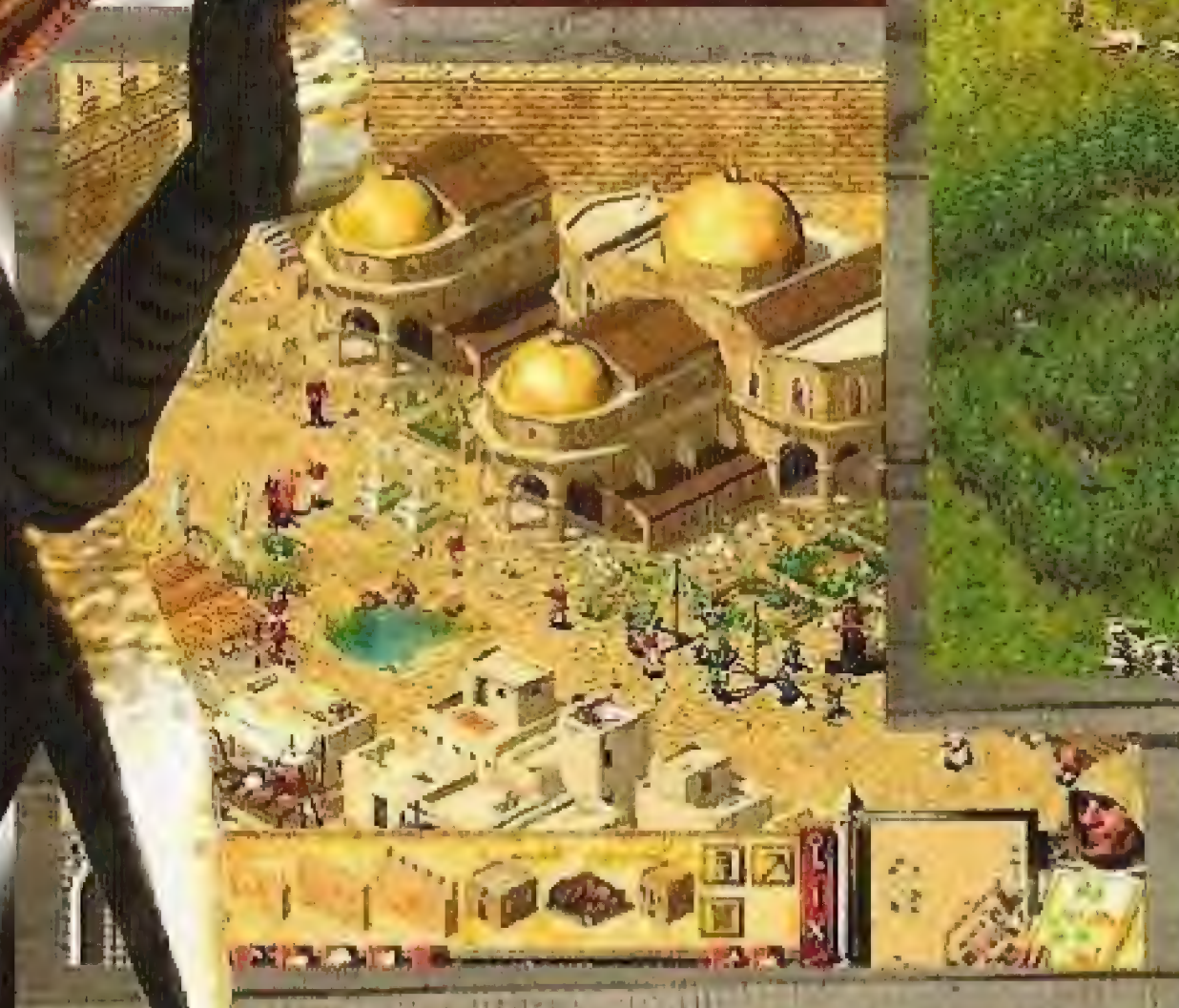
**W**iększość burzliwych okresów w naszej historii już dawno posłużyło za tło dla różnego rodzaju gier komputerowych, ale istnieją i takie wydarzenia, którymi twórcy gier jeszcze się nie zajmowali. Należą do nich np. wyprawy krzyżowe. Niewątpliwie jest to jeden z najkrwawszych okresów drugiego tysiąclecia naszej ery. Kwiat europejskie-

go rycerstwa wyruszył w kierunku Jerozolimy, aby nawracać niewiernych i przy okazji zdobyć nowe ziemie lub inne wojenne łupy. Od XI do XIII wieku zorganizowano 8 wypraw, jednak żadna z nich nie osiągnęła w pełni zamierzonych celów.

Najbardziej znana krucjata została zorganizowana przez króla Anglii Ryszarda I. Wkrótce po przejęciu władzy wyruszył on na trzecią wyprawę krzyżową. Pomimo początkowych sukcesów, nie udało mu się jednak wyzwolić Jerozolimy. Jego waleczność i odwaga na polu bitwy przysporzyła mu tytułu Lwie Serce. Ze względu na sporadyczną obecność we własnym kraju zdobył także przydomek Wiecznie Nieobecnego Króla. Jego przeciwnikiem w walce był Saladyn (Salah ad-Din). Ten egipski sultan zakończył drugą krucjatę, wypędzając krzyżowców z Ziemi Świętej. Jego umiejętność prowadzenia bitew oraz liczne sukcesy przeszły do historii i literatury.



Pierwsza część TWIERDZY została bardzo dobrze przyjęta zarówno przez graczy, jak i branżowe media. To specyficzne połączenie symulatora budowy zamku oraz popularnego RTS'a wypełniło lukę na rynku. Miłośnicy gier z serii sim znaleźli tu bardzo interesujące możliwości budowy zamku wraz z niezbędnym zapleczem gospodarczym. Dla wielbicieli



## Twierdza: Krucjata

Firefly / Play It

<http://stronghold.godgames.com/crusader>

☐ Wersja PL ☐ RTS + SIM ☐ PC

☐ Multiplayer ☐ Cena: 129,99 zł ☐ PS2

### Wymagania sprzętowe

Pentium 450, 64 MB RAM, 850 HDD

☒ Grafika ☒ Dźwięk ☒ Frajda

To stara, chociaż trochę zubożona wersja dobrze ci znanej TWIERDZY

Brak nowości, brak budowy dla Salima, brak możliwości obrony/obłężenia zamków

Mówiąc krótko: gra powieliła praktycznie wszystkie schematy z pierwszej części i, niestety, nie wnosi nic nowego do tematu

Ocena  
**X**



# Krucjata

strategii czasu rzeczywistego nowością było prowadzenie średniowiecznych armii do zwycięstwa.

Nic więc dziwnego, że po niewiarygodnym sukcesie TWIERDZY FireFly Studio postanowiło pójść za ciosem i stworzyć jej dalsze części. Nie minął rok, a już możemy testować wersję beta TWIERDZY: KRUCJATA. Jak głoszą plotki, miał to być pierwotnie tylko dodatek do pierwowzoru, lecz po pewnym czasie

KRUCJATA stała się w pełni samodzielną grą. Tym razem akcja toczy się właśnie podczas wyprawy krzyżowej zorganizowanej przez Ryszarda Lwie Serce w końcu XII wieku. Z zielonej Europy przenosisz się do pustynnej Ziemi Świętej. Niewątpliwie jest to największa zmiana. W ten sposób bardzo mocno ograniczono produkcję najważniejszego dobra – żywności. Farmy mogą powstawać tylko w nielicznych i w dodatku niewielkich oazach. A rosnące tam palmy nie pozwalają od razu prowadzić sensownej polityki rolnej. Dopiero po ich wykarczowaniu można wziąć się za produkcję żywności. I tu pojawia się pierwszy zgrzyt. O ile mi wiadomo, w oazach uprawiano m.in. palmy daktylowe, figowce, granatowce czy owoce cytrusowe. Niestety, twórcy KRUCJATY uczyli się chyba geografii i historii z całkiem innych podręczników niż reszta świata. Otóż według nich uprawiano tam m.in. jabłonie oraz hodowano krowy. Trzeba szczerze przyznać, że zgodność historyczna nie jest najmocniejszą częścią tej produkcji.

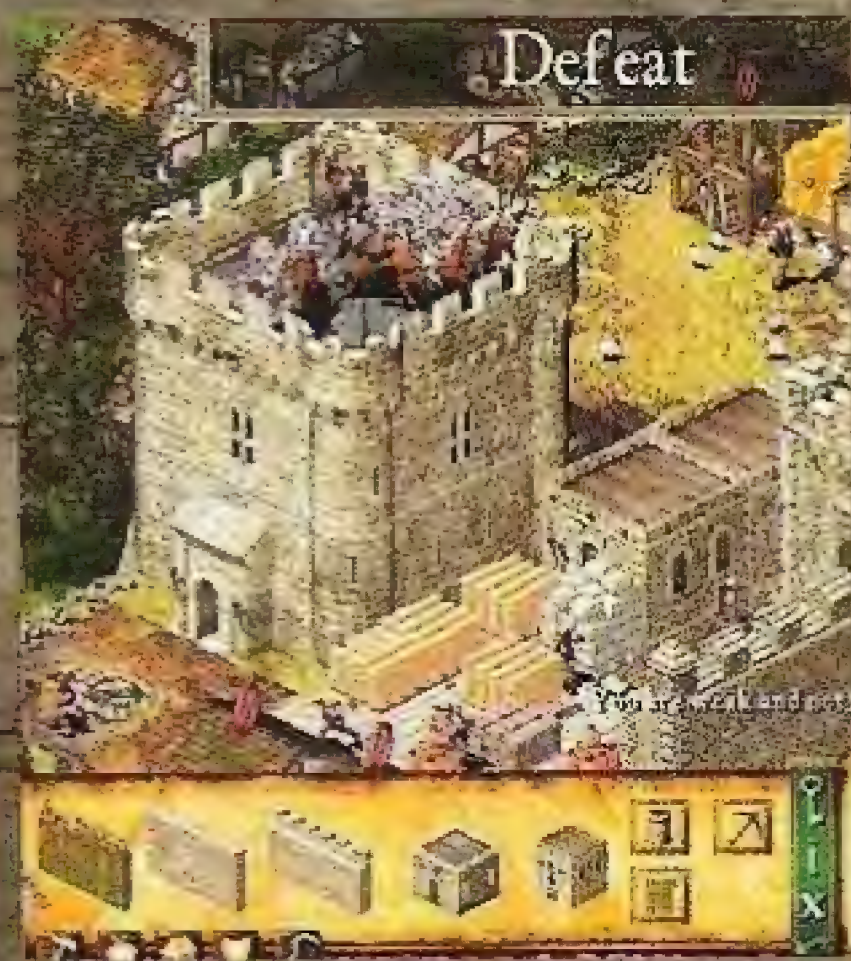
Kolejną zmianą jest możliwość przeprowadzenia w jednej z kampanii

wojsk „niewiernych”. Niestety, chcących zbudować przepiękne miasto arabskie czeka wielkie rozczarowanie. Po prostu nie przewidziano takiej możliwości. Wszystkie misje Saladyna polegają na zdobyciu określonej liczby żołnierzy zamku wroga. Zaprojektowanie kilku budynków nie wydaje się rzeczą trudną, a znakomicie urozmaiciłoby zabawę. Wydaje się, że najpierw stworzono jednostki arabskie, a na resztę zabrakło czasu i/lub chęci. A mogło być tak pięknie. Na domiar złego skasowano w KRUCJACIE opcję zdobywania/obrony zamków. W zamian wprowadzono specjalny skirmish składający się z aż 50 misji. Z niewiadomych powodów trzeba je przechodzić po kolei, jakby to była jedna wielka kampania pozbawiona tylko całej otoczki historycznej. Trzeba przyznać, że jest to trochę dziwne rozwiązanie.

Otrzymana przez nas beta KRUCJATY nie zawiera wielu błędów, dlatego też istnieje duże prawdopodobieństwo, że finalna wersja nie będzie wiele się od niej różnić. Wydaje się, że chłopcy z FireFly Studio poszli na wielką łatwiznę. Oprócz zmienionej scenerii i dodania kilku jednostek arabskich nie wprowadzono praktycznie ŻADNYCH zmian. Na dobrą sprawę gra nie prezentuje nic nowego, a co gorsze, nie zawiera bardzo ważnego elementu pierwowzoru. Można odnieść wrażenie, że to kiepska próba oskubania graczy z pieniędzy. Jeżeli producent nie wprowadzi w ostatniej chwili jakiś istotnych modyfikacji, posiadacze

pierwszej TWIERDZY mogą zapomnieć o KRUCJACIE. Ci, którzy nie mieli jeszcze kontaktu z tym tytułem, także nie powinni zaprzątać sobie głowy wyprawami krzyżowymi, tylko sięgnąć po pierwotną wersję gry. Biorąc pod uwagę fakt, że wkrótce powinna pojawić się oryginalna TWIERDZA w niższej cenie, wydaje się to najlepszym rozwiązaniem. W bardzo prosty sposób zmarnowano niezwykle ciekawy pomysł na fabułę i lokalizację gry, a przy okazji popsuło dobrą opinię TWIERDZY. W tym miejscu mam jedną, gorącą prośbę do producentów gier: Nie zabijajcie legend!

Artur „Kroko” Kowalski





Żadna praca nie hańbi, tak przynajmniej głosi przysłowie. Ale czy aby na pewno? Tytułowy Hitman zarabia na życie w nietypowy sposób – zabija ludzi za pieniądze

# Hitman 2

**Z**yjesz w epoce sequeli. Był Boguś Linda, wyra-  
chowany agent SB, w „Psach” i „Psach  
Dwóch”. Był Czarus Pazura jako zawodowy  
taksówkarz-przypadkowy Kiler (Jerzy), w „Kilerze”,  
a następnie w „Kilerach Dwóch”. Z beczki importowa-  
nej można ostatnio podziwiać pocziwego dr Hanni-  
bala (w wolnych chwilach kanibala) Lectera. Mimo  
iż nie wystąpił w filmie sponsorowanym przez cyfry  
2 i 3, to jego popularność można dhyba dosyć prosto  
wyjaśnić w myśl zasady: jeśli coś sprzedawało się nieźle  
za pierwszym razem, to niewykluczone, że za drugim  
sprzeda się lepiej. Trzymając się powyższej reguły,  
IO Interactive wraz z Eidos Interactive proponują, po  
przystawce, jaką był HITMAN: CODENAME 47 oraz  
dwuletnim oczekiwaniu, danie główne – HITMAN 2:  
SILENT ASSASSIN. Muszę szczerze napisać, że  
jest się czym delectować.

Fani „jedyńki” pamiętają zapewne, tajemniczego  
gościa ukrytego pod pseudonimem Agent 47 (szko-

da, iż nie 44 – belfrzy mieliby nową zagadkę,  
a gra zostałaby wciągnięta na listę programów  
obowiązkowych).

W sequele 47 na nowo odnajduje sens życia, sad-  
ząc kwiatki w przykasztoym ogrodzie na Sycylii,  
karmiąc świnki i gołąbki oraz spędzając czas na mo-  
dlitwie i kontemplacji przerywanej spowiedziami  
u ojca Vittorio. Ten staroświecki księżuło, zgodnie  
z chrześcijańską doktryną wiary w niezmierzone Bo-  
skie miłosierdzie, przekonuje eks-agenciaka, iż wciąż  
istnieje szansa na zarezerwowanie sobie miejsca  
w niebiańskim kurorcie. Warunkiem dostąpienia „naj-  
wyższej nagrody” jest szczerzy żal za grzechy. 47 ka-  
ja się przed Stwórcą, aż pewnego popołudnia, tuż  
po spowiedzi, dwóch smutnych panów odwiedza za-  
ciszną plebanię. Porywają obecnego mentora głów-  
nego bohatera, zostawiając jednocześnie grzecznie  
informację, dlaczego to zrobili oraz co należy uczynić,  
aby padre Vittorio wrócił cały i zdrowy do swo-







ich owieczek. Jak tu być dobrym chrześcijaninem? Człowiek chce się spokojnie nawrócić, okazać skruchę i zadośćuczynić za popełnione bezceństwa, ale mu nie dają. W tym właśnie momencie zaczyna się właściwa gra. Twoim zadaniem jest odnalezienie ojca Vittorio oraz wytropienie organizacji, która zmusiła cię do powrotu do „doliny cienia i śmierci”. Przy okazji dostaniesz szansę pracy dla starych znajomych z Agencji, którzy pomogą ci w odbiciu księdza. Oczywiście nic w życiu nie jest za darmo. Agencja w zamian za pomoc poprosi cię o wykonanie

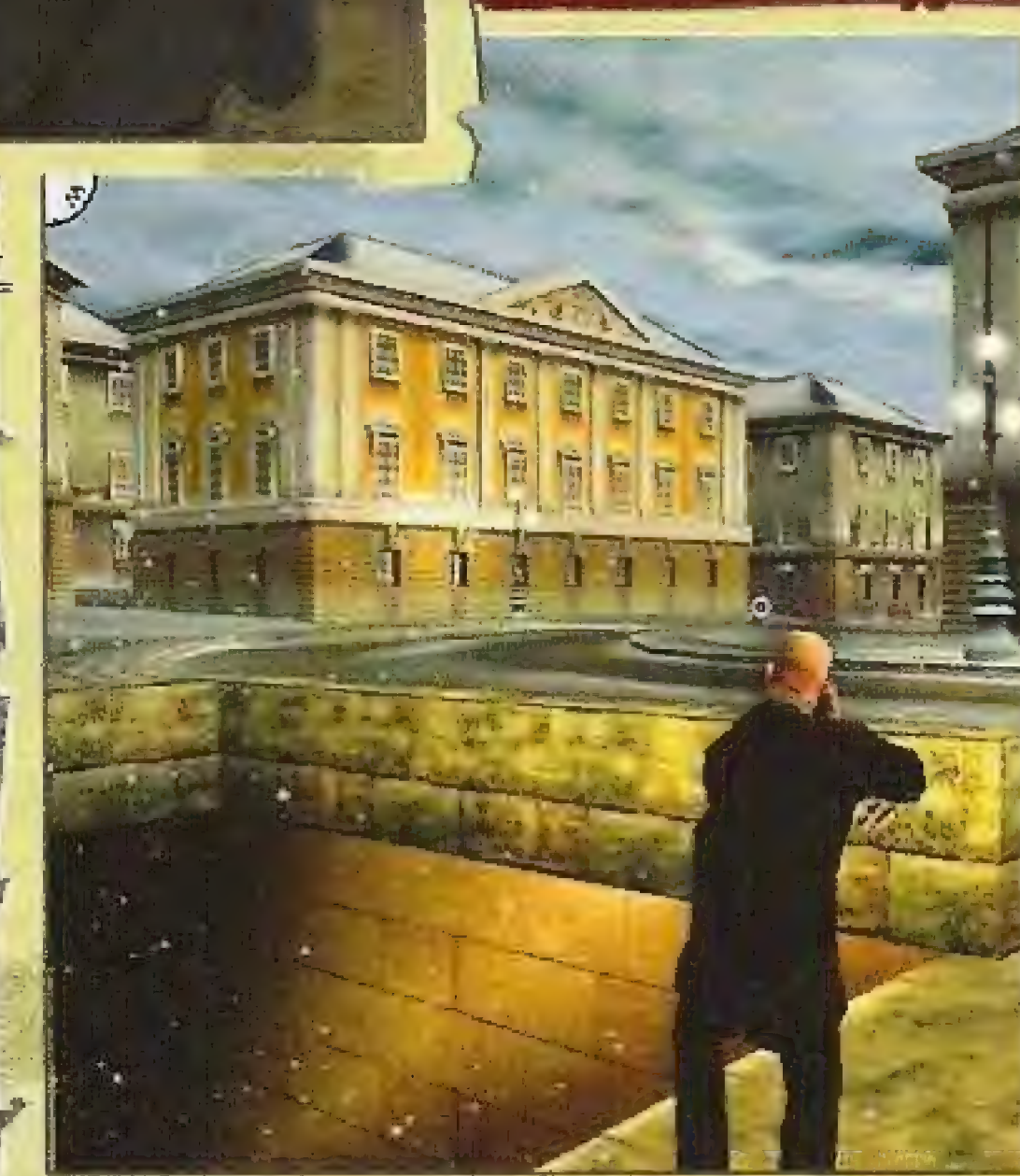
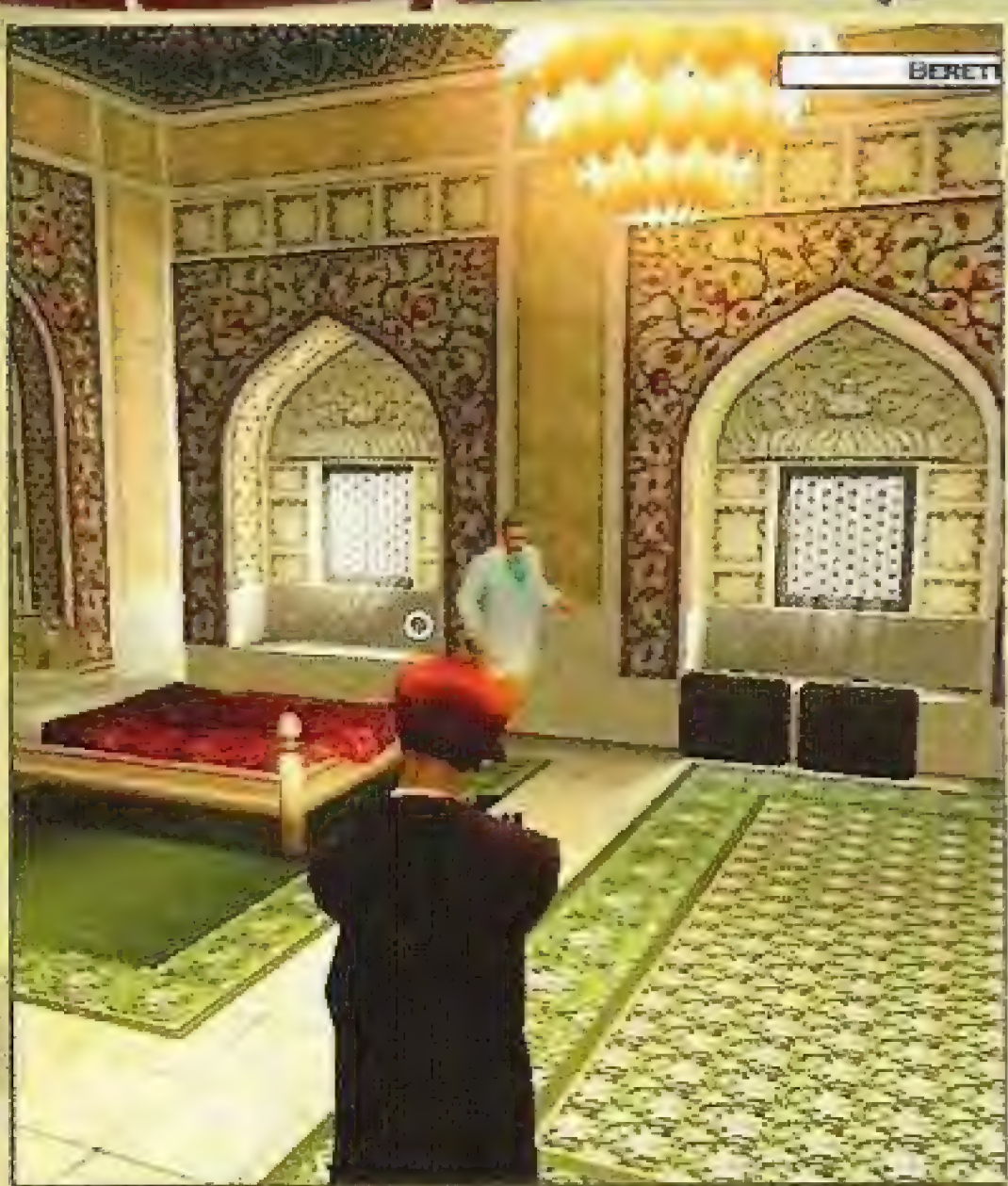
kilku zleceń dla swoich klientów. Twoim przewodnikiem po kolejnych misjach będzie boski głos Diany (Nie. Nie tej księżnej, której wypadek spreprował kilka lat wcześniej), pracownicy Agencji. Przed rozpoczęciem każdego zadania zostaniesz przez nią wprowadzony w dostępne detale dotyczące celów i otrzymasz zdjęcia mające pomóc w ich identyfikacji i likwidacji. Otrzymasz również szczegółową mapę okolicy. Warto się jej uważnie przyjrzeć.

Na początku rozgrywki dysponujesz bardzo okrojonym arsenalem broni (dwa pistolety półautomatyczne Silverballer.45 – znak firmowy 47 – plus garota, a jeśli będziesz miał ochotę okazać łaskę swoim ofiarom, to załączono również chloroform. W miarę upływu czasu będzie się on poszerzał, gdy tylko zdobędziesz nowe giwery czy gadżety. Właściwe dobranie uzbrojenia w dużej mierze zdecyduje o powodzeniu misji. Bacz więc, z czym wyruszasz w teren, gdyż może się okazać, że nie uda ci się ukończyć zadania przy nieprzemysłanej konfiguracji sprzętu (zabicie z pistoletu osoby oddalo-

nej o kilkaset metrów, otoczonej bandą fanatycznych ochroniarzy, nie należy do rzeczy łatwych, nawet dla Leona Zawodowca. Mając powyższą wiedzę w głowie, czas ruszać na łowy.

Chyba po raz pierwszy (od czasu HITMAN: CODE-NAME 47) w historii TPP twórcy dali graczowi tak wiele swobody przy wyborze sposobu ukończenia misji. Złamanie liniowości scenariuszy jest (według mnie) największą zaletą tej gry. Jeśli masz już dosyć bezmyślnego strzelania do wszystkiego, co się rusza, to HITMAN 2 jest propozycją właśnie dla ciebie. Jeśli nadal cię to bawi, proszę bardzo, biegaj i strzelaj. Miej jednak na uwadze fakt, że poiski są dużo

szybsze niż twój tysi bohater. To nie QUAKE czy UNREAL, gdzie skakanie, uniki i superszybkie megasprawne palce są podstawą sukcesu. Większość misji można ukończyć w kilka, kilkanaście minut, jeżeli potrafisz ustalić najbardziej optymalną drogę do celu oraz szybko orientujesz się w sytuacji i dobrze kojarzysz wszędzie porzucane wskazówki. Zwykle wiąże się to z jak najrzadszym używaniem broni. Im więcej pozostawisz trupów na swojej drodze, tym większa szansa na to, iż jakiś przypadkowy strażnik





patrolujący teren znajdzie zwłoki i powiadomi resztę ochrony. Utrudni to sfinalizowanie kontraktu oraz narazi cię na dodatkowe niebezpieczeństwa. Dodatkowo, grając na poziomie trudności „Professional”, możesz w zasadzie zapomnieć o opcji zapisywania gry. Jest ona praktycznie niedostępna, za wyjątkiem 2-3 misji, gdzie i tak można z niej skorzystać tylko raz. Kwestia interfejsu została rozwiązana bardzo intuicyjnie. Jest on prosty w obsłudze, tak że już po kilku minutach powinieneś się do niego przyzwyczaić.

Niektórzy mogą się czepiać słabej pracy kamery w trybie TPP. Nie podzielam ich opinii, gdyż brak pełnej swobody w manipulowaniu widokiem wydaje się być zaplanowany. Nadaje realności możliwościom bohatera. Odciąga od bezmyślności, pójścia na łatwiznę. Wymusza planowanie oraz korzystanie z mapy. Czy normalnie jesteś w stanie zobaczyć, co dzieje się za rogiem budynku? Nie. Musisz się wychylić bądź nasłuchiwać, żeby zbadać sytuację. W HITMANIE 2, jeśli posiadasz niezłą kartę dźwiękową, bezproblemowo powinno udać ci się wyłapać odgłosy kroków postaci przechodzących w pobliżu.

Kolejną fajną sprawą jest płynność gry. Postacie są dużo lepiej animowane niż w oryginale. Przeciwnicy są podejrzliwi, szczególnie jeśli nie jesteś odpowiednio przebrany lub używasz sprzętu nietypowego dla regionu, w którym przebywasz.

Prawie wszystko wydaje się rzeczywiste, prawdziwe. Nie czuje się sztuczności. Śnieg oraz piasek skrzypią pod podszewkami butów, słychać trzepot skrzydeł wzbijających się w powietrze ptaków, trzask zamykanych drzwi, a nawet dźwięk oddawa-

nego na ziemię moczu. Włosi mówią po włosku, apończycy po japońsku, Rosjanie po rosyjsku, a jeśli po angielsku to z rosyjskim akcentem. Twórcy wdzianek również nie próżnowali. Szczególnie spodobały mi się ekstrawaganckie projekty strojów japońskich ninja.

Panuje także wyjątkowa atmosfera. Czuć sielskość sycylijskiej prowincji podczas wieczornych koncertów tutejszych świerszczy, przerywanych pogwizdywaniami lokalnego listonosza dostarczającego kwiaty do willi Dona. Widać szarość i nudę wyzierającą z zakamarków Wenecji Wschodu – St. Petersburga.

Wszystkie te detale nadają specyficznego smaczku grze, czyniąc ją tak niepowtarzalną.

Na dokładkę, muzyka w SILENT ASSASINIE została przygotowana przez Budapesztański Chór i Orkiestrę Symfoniczną. Jeśli jest taka potrzeba, potrafi wspaniale wtopić się w tło bądź dynamicznie podążać za akcją dziejącą się na ekranie monitora.

Gdyby jednak brakowało ci koloru czerwonego czy dźwięku dławiących się napastników, to też o te kwestie zadbane. Krew bryzga po ścianach i posadzkach jak w najlepszych horrorach, a ochroniarze potraktowani garotą charczą jak zawodowi gruźlicy.

To tyle na temat plusów HITMANA 2. Niestety, ma on również minusy. Większość opinii na temat SI, z jakimi się spotkałem, jest bardzo pozytywna. Muszę przyznać, iż bardzo mnie to zaskoczyło. Skoro programiści włożyli tak wiele wysiłku w stworzenie fenomenalnej atmosfery, ciekawie zaprojektowali akcje misji, to czemu, na Wielkiego Brata, nie zadbali o równie wysoki poziom SI? Podobała mi się tylko ta część SI, która czyni postaci podejrzliwymi. Natomiast jeśli gram zawodowym „sprzątaczem”, to oczekuję, że co jakiś czas spotkam zawodowych ochroniarzy, którzy nie dadzą się nabrać na tanie filmowe triki oraz nie będą zachowywali się jak skończeni amatorzy.

Przykład 1: zostajesz zaskoczony przez strażnika, ale udaje ci się uluć go jednym celnym strzałem w głowę. Pobliscy strażnicy słyszeli huk wystrzału, więc biegną sprawdzić, co się stało. Na razie wszystko jest jak należy. Super SI. Goście zachowują się tak, jak zachowałby się każdy odpowiedzialny pies łańcuchowy. Jak na profesjonalistów przystało, powinni OSTROŻNIE sprawdzić domniemane



### Hitman 2: Silent Assassin

Eidos / Cengage

<http://www.hitman2.com>

Wersja PL

TPP

PC

Multiplayer

Cena: 139,90 zł

PS2

#### Wymagania sprzętowe

PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator graf. 3D

DC

Xbox

5+

Grafika

5-

Dźwięk

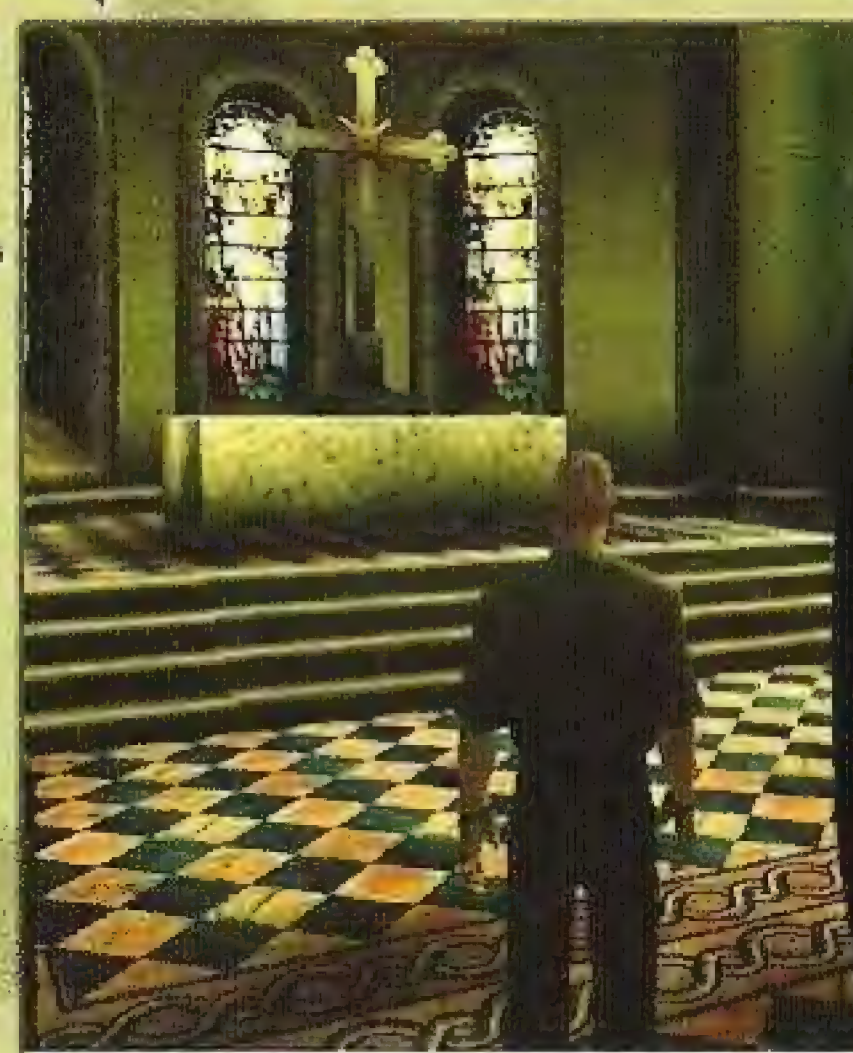
5

Fajda

Atmosfera, dynamika uzależniona od tempa gry, realizm

Brak multiplayera, modele mogłyby być bardziej dopracowane, zbyt szybko się kończy, SI

HITMAN 2 to naprawdę świetna produkcja. Jeśli jesteś miłośnikiem tego gatunku, a 47 jest twoim idolem, musisz mieć tę grę







miejsce zadamy. W rzeczywistości wygląda to jednak tak, jak w podrzędnym filmie klasy E. Zero prze-zorności. Goście wybiegają prosto pod lufę twojego pistoletu. Każdy z nich musi jeszcze koniecznie sprawdzić, czy leżący na ziemi w kałuży krwi kole-ga (ten, którego przed sekundą kropnąłeś) jeszcze żyje. Klęka więc przed nim i szuka bijącej tętnicy. Rozumiem, odruch bardzo humanitarny, ale czy taki ochroniarz przeszedł jakiekolwiek profesjonalne szkolenie? Chyba w ośrodku dla ge-riatyków-bogaczy, gdzie cały czas sprawdzał puls pensjonariuszy ośrodka.

Przykład 2: właśnie pozbawiłeś złudzeń kolejnego zbyt pewnego swoich umiejętności ochroniarza.

Ukrywasz jego zwłoki w bezpiecznym miejscu, ale na podłodze/ścianie pozostają ślady krwi. Chwilę później przechodzi tą samą drogą kolejny strażnik, zupełnie nie zauważając oczywistych wskazó-wek. Może gdyby pośliznął się w kałuży limfy pozostawionej przez kompana i uderzył głową w mur ochlapany również jego juchą, to skojarzyłby, że  $2+2=4$ .

Na szczęście jakość SI jest nadrabiana ilością oraz szybkością reakcji komputerowych przeciwni-ków. Te dwa aspekty są na bardzo przyzwoitym poziomie. Dlatego gra trzyma w napięciu, a także większości się podoba.

Wracając do kwestii grafiki. Wcześniej zachwala-łem jej klimatyczność. Wciąż podtrzymuję swą ocenę w tej sprawie, ale parę rzeczy wymaga na-piętmowania. Po pierwsze – klonowane postaci. Pra-wie wszyscy żołnierze, strażnicy, kelnerzy, goście itp. wyglądają, jakby przed chwilą opuścili plan drugie-go epizodu „Gwiezdných Wojen”. Dla niewtajemni-czonych przypomnę, iż jest on zatytułowany „Atak klonów”. Tak właśnie czułem się, grając w HITMANA 2. Zawsze atakowały mnie podobne do siebie, jak przysłowiowe dwie krople wody, klony.

Po drugie – widać pewne niedociągnięcia związa-ne ze szczegółowością modeli, zwłaszcza pojazdów oraz niektórych elementów otoczenia (drzewa, krze-wy itp.). Zdaję sobie sprawę, że producenci położy-li głównie nacisk na płynność oraz miódność rozgrywki, ale nie zapominajmy, iż jest rok 2002. Należy pewien standard reprezentować.

Jeszcze jednym denerwującym elementem gry są samozatraskujące się drzwi. Zupełnie, jakby we wszystkich pomieszczeniach panował prze-ciąg. Jest to wyjątkowo upierdli-we w mo-

mentcie, kiedy próbujesz kogoś ustrzelić, po czym szybko wycofać się na z góry upatrzone pozycję.

Sporą wadą SILENT ASSASSINA jest pozbawienie graczy opcji multiplayer. Dostyc ciekawe np. musiałoby być wcielenie się w postać strażnika i od-nalezienie na wiecu wyborczym, w tłumie nieznanym postaci, podejrzanie zachowującego się reportera, gapia czy innego agenta.

HITMAN 2 zasługuje na wysoką ocenę ze względu na świetny projekt gry, ze szczególnym uwzględnie-niem poprawek wobec męczących mankamentów oryginału. Szkoda, iż nie jest trochę dłuższy. Mimo momentami denerwującego SI, całość została przy-gotowana bardzo pieczołowicie, z dużą dbałością o detale. Przewiduję, iż jeśli powstanie trójka, a pro-ducenci i programiści poczynią podobne postępy, jak przy przejściu z jedyńki do dwójki, to będzie prawdziwym przełomem w gatunku TPP.

Paweł „CyberFish” Karaszewski





# THE THING



**W sercu śnieżnej zameci będziesz powtarzał przez zaciśnięte zęby: Kurt Russell odstawił fuszerkę**

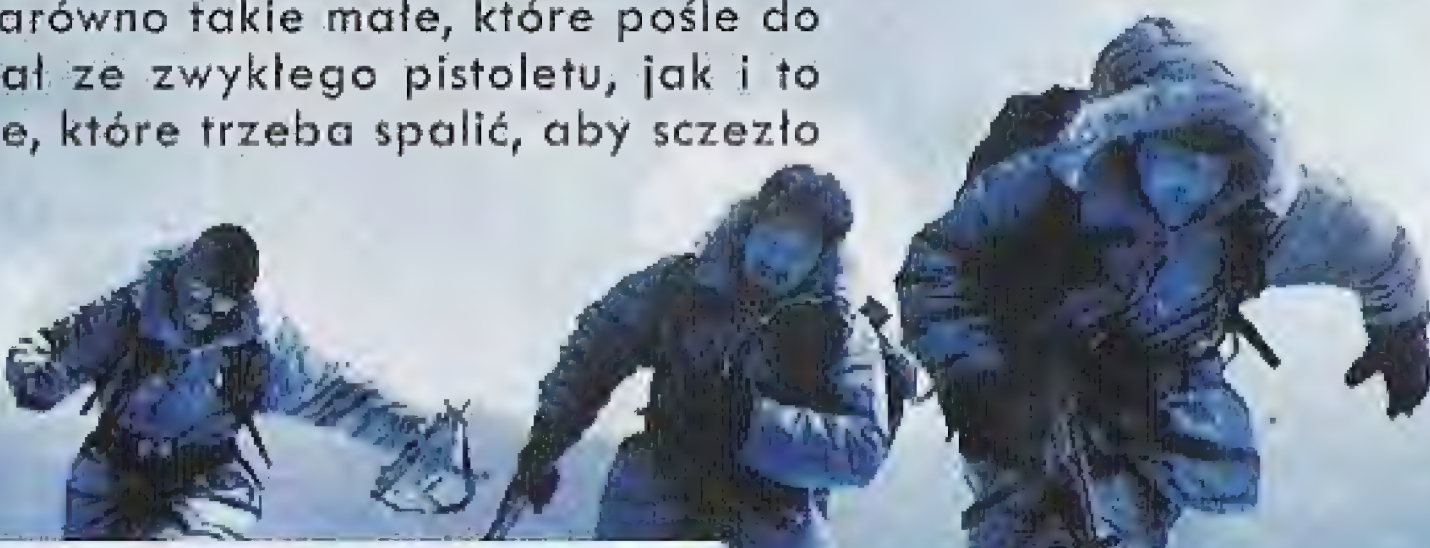
**N**ie pomogły miotacze ognia i wszystkie inne środki eksterminacji, do których mieli dostęp naukowcy ze stacji badawczej na Antarktyce. Coś przeżyło. Pomimo hektolitrow spalonej benzyny, pomimo przeraźliwych mrozów – Coś urosło w siłę i nauczyło się nowych sposobów przetrwania. Stało się też bardziej odrażające, choć myśleliśmy, że to także nie jest możliwe. Już obraz Carpentera epatował scenami najdzikszych mordów, a jednak to, czego można doświadczyć, grając w THE THING, przechodzi najśmielsze marzenia.

Akcja gry rozpoczyna się tam, gdzie skończył się film. Każdy, kto choć raz go widział, od razu rozpozna okolicę – stacja badawcza, w której rozegrał się koszmar, to obecnie bezludne osiedle, nieme świadectwo niedawnej rzezi. Jesteś dowódcą drużyny komandosów wysłanej na miejsce tragedii, aby sprawdzić, co tu właściwie się stało. Przez pierwsze kilkanaście minut gry nic w zasadzie się nie dzieje. I gdy już zaczynasz się czuć naprawdę pewnie, wtedy gra pokazuje swoje prawdziwe oblicze. Wtedy rozpoczyna się horror.

THE THING ma ambicję porządnie cię wystraszyć. Po części stosuje środki znane z serii RESIDENT EVIL, miejscami próbuje chwytów HALF-LIFE i garściami czerpie wręcz z BLAIR WITCH PROJECT. Choć zapożyczenia te są widoczne, to należy jednak oddać grze to, że



udaje jej się stworzyć klimat wyobcowania i zaszczucia. Stacje badawcze na Antarktyce nie są wcale przyjemnymi, przytulnymi miejscami. Praktycznie każde pomieszczenie nosi ślady walki, co drugi krok potykasz się o fantazyjnie zbezczeszczonego denata, ale szybko też dowiadujesz się, że na zewnątrz, gdzie temperatura dochodzi do minus 40 stopni, nie przeżyjesz długo. Dodajmy do tego ów drobny fakt, że przez cały czas poluje na ciebie Coś – zarówno takie małe, które pośle do piachu strzał ze zwykłego pistoletu, jak i to potężniejsze, które trzeba spalić, aby szczelnie



<b>The Thing</b>		Ocena
Computer Artworks / Play-it		<b>4 +</b>
<a href="http://www.thethinggame.com/">http://www.thethinggame.com/</a>		
Wersja PL	Survival horror	PC
Multiplayer	Cena: 129 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		DC
Pentium III 600, 64 MB RAM		Xbox
4 Grafika	5 Dźwięk	5 Frajda
Wcale zmyślnie skonstruowana rozgrywka, która na dodatek potrafi nieźle przestraszyć		
System zapisu stanu gry, liniowość, gra może wydawać się trochę za krótka		
Bardzo krwawa i straszna gra. Osoby niepełnoletnie oraz o słabszych nerwach nie powinny się do niej zbliżać		





na amen. Im bardziej zagłębiasz się w wydania, tym bardziej przerażające stają się czyhające na ciebie istoty. Coś występuje w różnych odmianach – czasem przypomina ogromne szpony, czasem składa się z najeżonych kłami szczęk, może być czelakształtne (gdy przeobraża się zainfekowany żołnierz z twojej drużyny), niektóre są szczególnie szybkie, inne plują jakimś zielonym paskudztwem. Jest także Coś, które po śmierci rozpada się na małe, autonomiczne Cosie.

Nie znaczy to jednak, że jesteś zupełnie bezbronny. Twoja przewaga nad naukowcami z filmu polega na tym, że masz do dyspozycji niemały arsenał: pistolet,

karabin maszynowy, miotacz ognia,

karabin snajperski, a także

granaty i sporo innych, bardzo

przydatnych gadżetów. Tak

też, w większości przypadków, gra

pozwala ci być dobrze przygotowanym na

spotkanie z Obcym. Inna sprawa, że same-

mu nie mógłbyś zdziałać wiele. Obecni

w grze NPC (bohaterowie niezależni) dzielą się

na trzy kategorie. Komandos

stanowią główną siłę uderzeniową.

Inżynierowie zajmują się na-

prawą wszelkich usterek (w końcu

jesteś na opuszczonej stacji badawczej).

Medycy zaś, no cóż, leczą. W THE THING, poza

warstwą action-adventure, istnieje –

wprowadzie bardzo okrojone – zarządzanie dru-

żyną. Z tego poziomu mo-

żesz przekazywać podwładnym przedmioty, leczyć ich, wydawać proste rozkazy, a także śledzić ich poziom zdrowia oraz... stan emocjonalny. W grze ogromną rolę odgrywa bowiem zaufanie, jakim darzą cię członkowie zespołu. Jeśli nie będziesz zachowywał się racjonalnie, żołnierze mogą odmówić wykonywania rozkazów, a nawet dojść do wniosku, że zostałeś zainfekowany i próbować cię zabić! Z drugiej strony, ci komandosi, którzy będą bezgranicznie ci ufać, pójdą za tobą w ogień. Otoczenie ma także

wpływ na psychikę twoich podwładnych. Niektórzy

z nich mają zdecydowanie słabsze nerwy i często

odnajdywane rozczłonkowane ciała mogą spowodować, że

zupelnie się załamają. Możesz jednak wywierać na te

czynnik

wpływ – zwiększać swoją wiarygodność poprzez

testy krwi czy uspokajając żołnierzy, wręczając im

uzbrojenie lub amunicję, lecząc ich lub... aplikując

porcję czystej adrenaliny (!).

Chociaż akcja THE THING zawiązuje się

bardzo powoli, to gdy już ruszy, trudno jest się od gry

oderwać. To, co z początku zdaje się być pewne, szybko

załamuje się – kolejni żołnierze okazują się zainfekowani,

skład drużyny coraz to zmienia się, Obcy jest

diabło inteligentny. Nie wystarczy uważać

na to, co kryje się w mroku. Musisz patrzeć też na

ręce ludzi, którzy są twoimi sojusznikami. Do tego

dochodzi pogłębiająca się paranoja. I to wszystko

współgra ze sobą naprawdę rewelacyjnie! Nie można

zapominać też o doskonale zrealizowanych efektach

dźwiękowych, które jeszcze potęgują klimat grozy.

Gdy dochodzi do walki, zmienia się tempo gry –

trochę przypomina to bullet time z MAX PAYNE,

jednak w THE THING został zrealizowany w

zdecydowanie bardziej dramatyczny sposób.

Niestety! Należy też wskazać dwa elementy gry,

które w moim rozumieniu uznać należy za wady programu.

Po pierwsze, bardzo irytuje konsolowy

charakter zapisu stanu gry – nie możesz

zrobić tego, kiedy naprawdę potrzebujesz, ale

tylko wtedy, gdy znajdziesz konkretny 'save point'.

Po drugie, gra – zwłaszcza dla bardziej

wytrawnych użytkowników – może zdawać się

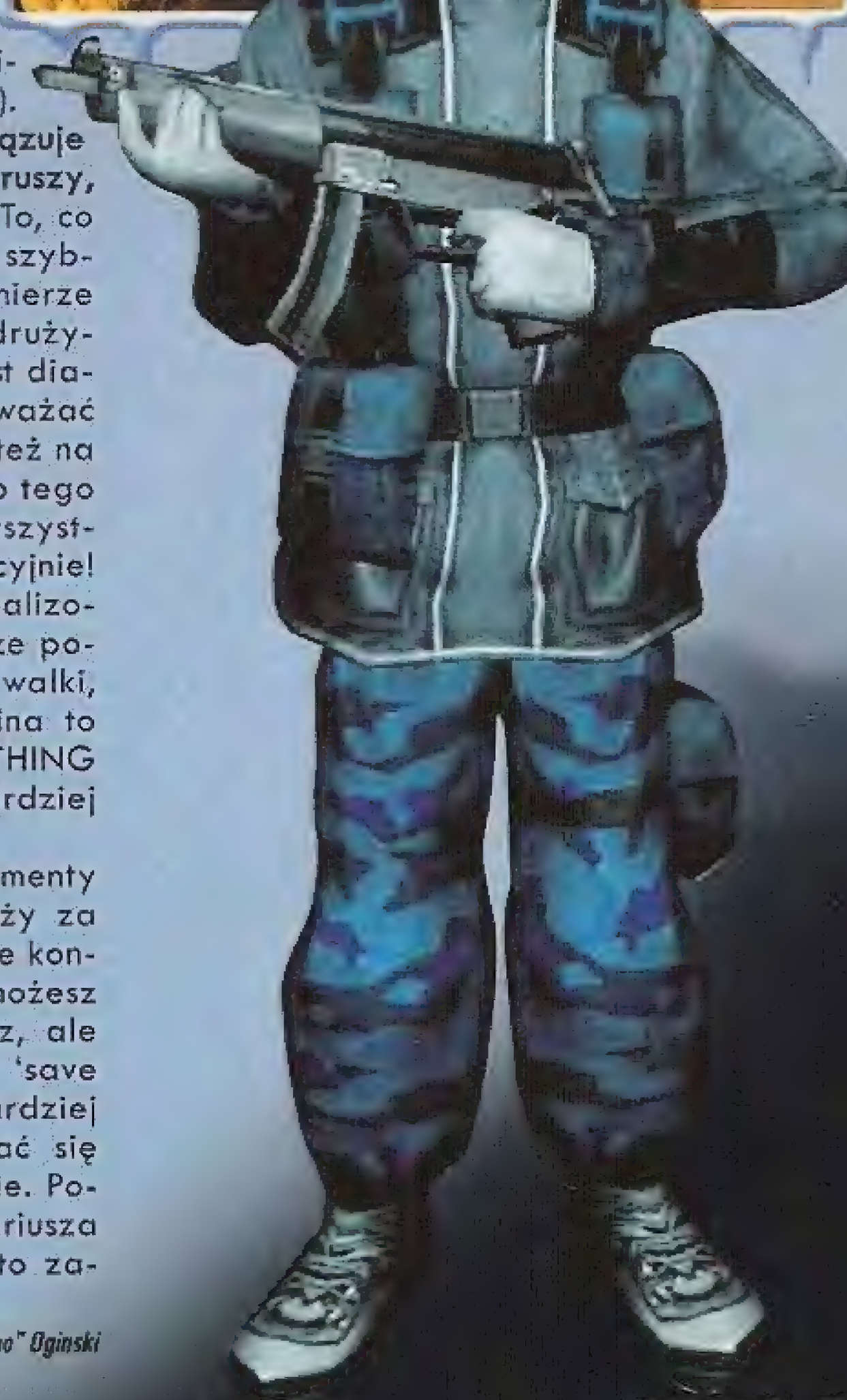
niedługo za krótka. Nie zrozum mnie jednak źle. Po-

mimo wielu reminiscencji, liniowości scenariusza

i pewnych drobnych niekonsekwencji, jest to za-

dziwiająco dobra gra. Mówię poważnie.

Maciej „Anzelmo” Oginski





# ALIENS 2 VERSUS PREDATOR

## PRIMAL HUNT

Dobra gra oznacza dobry add-on, prawda? Prawda...

**O**tóż nie. Najnowsze rozszerzenie do AVP2 o zapowiadającym moc wrażeń podtytuł **PRIMAL HUNT** może spodobać się jedynie największym maniakom oryginalnej gry. Chociaż, czy aby na pewno? To nie jest wcale takie ewidentne.

Przenieśmy się na chwilę w przyszłość. Znany świat zdominowany jest przez wszechwładną korporację Weyland Yutani, odległe kolonie dziesiątkują Xenomorphy, jest bardzo ponuro. Teraz cofnijmy się o 500 lat. Na planecie LV1201 Predator odnajduje tajemniczy artefakt, dający jego posiadaczowi możliwość zapanowania nad Obcymi (ha!). Łowca od-

pala jednak przypadkowo pułapkę, która uziemia go na pół wieku. Po tym czasie pojawia się najemniczka Dunya, która uwalnia łowcę i ucieka z artefaktem. Włą-

czają się także Obcy. Koniec końców, sprawy przedstawiają się następująco: Predator pragnie odzyskać artefakt, Dunya chce go zatrzymać, natomiast krzyżówka Obcego z Predatorem (krwiożerczy PredAlien) ma rozkaz zniszczenia artefaktu, aby Rój odzyskał spokój.

Tak mniej więcej przedstawia się historia PH. Tak samo, jak było to urządzone w oryginalnej grze, dodatek oferuje trzy kampanie – po jednej dla każdej z ras. „Trzy kampanie” – to brzmi bardzo dumnie, dlatego już teraz wskażmy, że na każdą z tych „kampanii” składa się oszałamiająca liczba trzech (!) misji. Bardzo to niewiele, ale mówimy przecież o dodatku. Nie jest to na szczęście wszystko – w pakiecie znajdziemy także kilka mapek do gry sieciowej, a wśród nich naprawdę fajne ruiny rasy Łowców. PH to także po kilka nowych zabawek dla każdej z ras. Mamy tutaj nową giwerę dla Predatora, możliwość odzyskiwania zdrowia Obcego poprzez odgryzanie wrogom głów, dwa pistolety Dunyi, automatyczne działka, wieżyczki strzelnicze, detektor ruchu działa-



jący w promieniu 360 stopni... Ach racja, są też bodaj dwa typy nowych wrogów.

Tych bajerów mogłoby być jeszcze i trzy razy tyle, a i to nie uratowałoby PH. Jest to gra zła, wręcz najgorsza na świecie. To swoją drogą zadziwiające, jak bardzo można zrujnować rewelacyjny program, jakim jest AVP2! Oryginał był trudny, można było tam bardzo łatwo zginąć w straszny sposób, lecz przy tym wszystkim, gra miała wciągający scenariusz i – co chyba najistotniejsze – trzymała w napięciu jak wszyscy diabli. Tutaj nie ma żadnej atmosfery, chociaż na pierwszy rzut oka PH nie różni się niczym od podstawki. Chyba tylko kampania Predatora ma jakieś rozsądne tempo – w przypadku Homo Sapiens i Xenomorphów potrzeba znacznie więcej szczęścia aniżeli umiejętności, by nie polec już w trzeciej minucie zabawy. Nie złorzeczyłbym na PH dlatego, że jest trudny, ale tutaj zostało to podniesione do jakiegoś chorego poziomu!

Jak w skrócie opisać rozgrywkę w PH? Jest potwornie uciążliwa i nudna, do bólu wręcz schematyczna, absurdalnie trudna i – niestety – nudna jak przysłowiowe flaki. To, co w AVP2 wymagało taktyki, co stanowiło jakieś intelektualne wyzwanie, zostało w PH po prostu popsute. Add-on posiada oczywiście pewne atuty, jednakże zbyt wiele jest tutaj rzeczy, których strawić się po prostu nie da. Po prostu kicha.

Maciej Ogiński

### AvP 2: Primal Hunt

Sierra / Play-It!

<http://www.thirdlaw.com>

Wersja PL

FPP

PC

Multiplayer

Cena: 49 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 600MHz, 256MB RAM

DC

Xbox

3+ Grafika

3 Dźwięk

2 Frajda

W sumie całkiem tu sporo nowych, atrakcyjnych środków eksterminacji...

Kiepski projekt leveli i muzyka, fatalne rozmieszczenie wrogów, wysoki poziom trudności,

Pierwsza próba stworzenia dodatku do AvP 2 zakończyła się sromotną klęską grupy Third Law. Gry nie polecamy nawet wrogom...



# JUŻ W SPRZEDAŻY!

## JEST BYSTRA...

## JEST SEXY...

I ODDAŁBYŚ ZA NIĄ ŻYCIE!




# No One Lives Forever 2

SZPIEG NA TROPIE UGRUPOWANIA H.A.R.M.™

PLAY   
www.play-it.pl



 **SIERRA™**

[HTTP://NOLE2.SIERRA.COM](http://nole2.sierra.com)

**MONOLITH™**

© 2002 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Fox Interactive, No One Lives Forever and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation.  
© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Monolith and A Spy in H.A.R.M.'S Way are trademarks of Monolith Productions, Inc. Sierra and the Sierra logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc.



# No One Lives Forever

## A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

**C**ate Archer powraca! Ta zgrabna i powabna superspiesz wciąż pracuje dla UNITY. Wciąż walczy też z organizacją H.A.R.M. – grupą stricte terrorystyczną, której największą ambicją jest zapanowanie nad światem. Bardzo szybko okaże się, że

Cate musi powstrzymać bandytów, gdyż inaczej... Gdyż inaczej światu grozi nuklearna zagłada.

Oryginalny NOLF był jak haust świeżego powietrza. Wreszcie zdarzył się FPP, który nie był tak śmiertelnie jak reszta poważny, a nie przeszkadzało mu to być solidną grą. Poza tym, atut programu stanowiła jego bohaterka. Jakże to pocieszna osóbką, jeśli porównać ją do wyeksploatowanej Lary Croft! Dla wszystkich tych,

którym nie chce się czytać tego tekstu do końca, dobra wiadomość: NOLF2 jest co najmniej tak dobry, jak jego poprzednik. Miejscami wręcz przerasta swego protoplastę.

Jednym z mocniejszych atutów NOLF2 jest jego solidnie skonstruowany scenariusz. Za-



głębianie się w szczegóły zepsułoby tylko zabawę, dlatego będą musiały wystarczyć ogólniki. Otóż zadowoleni powinni być zarówno koneserzy serii NOLF, jak i ci, którzy z Cate spotykają się po raz pierwszy. W A SPY IN H.A.R.M.'S WAY pojawia się wielu bohaterów i łotrów znanych z prequela, lecz zostali oni wkomponowani w historię tak, że nowicjusze (oraz osoby, które zapomniały już, o co ponad rok temu walczyła Cate) nie będą mieli problemów z połapaniem się w niuansach gry. Być może opowiadanie o scenariuszu w przypadku gry FPP wydaje się dziwne, ale NOLF2 jest jedną z tych gier akcji, w której wciągająca historia jest tak samo istotna, jak efektowna grafika. Podczas wojny z organizacją terrorystyczną panna Archer odwiedza mnóstwo ciekawych miejsc – pierwsze misje rozgrywają się w azjatyckiej scenarii, akcja zahacza o rewelacyjnie odtworzoną Kalkutę, jest także zadanie rozgrywane na amerykańskiej stacji benzynowej. Dodajmy do tego, że w przypadku

ostatniej miejscówki w centrum wydarzeń szaleje efektowne tornado, więc nie muszę chyba nikogo przekonywać, że NOLF2 potrafi rzucić na kolana. Poziomy zostały stworzone z dużą dbałością o szczegóły – nie raz zrobisz sobie przerwę w wyzwaniu świata, aby podziwiać okolicę.

Tym samym przechodzimy do serca gry. Engine LithTech Jupiter jest przykładem swoistej maestrii kodu. W A SPY IN... można porównywać chyba tylko z doskonałą MAFIĄ. Engine świetnie sprawdza się zarówno w przypadku rozległych plenerów, jak i wewnątrz. W zasadzie każdy jeden element składowy grafiki zasługuje na uznanie. Co najważniejsze jednak, przy nagromadzeniu wielu graficznych fajerwerków najnowsza od-



**No One Lives...!**  
**A Spy In H.A.R.M.'s Way**

Sierra / Play-It!

<http://www.nolf2.com>

Wersja PL

FPP

PC

Multiplayer

Cena: 129.99 zł

PS2

**Wymagania sprzętowe**

Pentium III 500 MHz, 128 MB  
RAM, 1400 MB HDD

DC

Xbox

5

Grafika

5

Dźwięk

4

Fajda

Psychodeliryczny klimat! Fajny scenariusz!  
Fajna laska w roli głównej. Tłusty mim!

Dla niektórych może być... za mało krwawa,  
no i zajmuje 1400MB na dysku!

FPP osadzony w szalonych latach sześćdziesiątych. Umiejętnie połączone elementy shootera, gry fabularnej i filmu szpiegowskiego



**Już po raz drugi agentka Archer próbuje  
przekonać cię o tym, że nikt (poza  
diamentami, oczywiście)  
nie jest wieczny...**



słona przygód Cate działa zadziwiająco płynnie. Szeroki garnitur opcji wizualnych pozwala dostosować NOLF2 do każdej w zasadzie – liczącej się – platformy sprzętowej. Tak też, nawet jeżeli dysponujesz zaledwie średnim sprzętem, możesz poważnie rozważyć sprawdzenie się w tej grze.

Pomimo swej funkowo-groovowej oprawy, NOLF2 oferuje takie nagromadzenie akcji, że nawet członkowie Al-Kaidy muszą pochylić czoła przed tym jakże umiejętnym wygenerowaniem chaosu na skalę niespotykaną. O zwiedzaniu świata już pisałem. Clou programu stanowi oczywiście eksterminacja różnej maści bandytów, lecz nie oznacza to bynajmniej, że na tym atrakcje się kończą. Tak naprawdę to równie istotny jest tutaj wątek czysto przygodowy – zbieranie dokumentów, interakcja z NPC oraz konieczność przemierzania map w poszukiwaniu konkretnych przedmiotów. Poza tym, NOLF2 umiejętnie łączy elementy takich klasyków jak DEUS EX czy nawet THIEF. Cate potrafi skradać się co najmniej tak dobrze jak Garret, podobnie też jak w przypadku ZŁODZIEJA jest ikoną, która pokazuje, jak wielka jest szansa na zauważenie cię. Ponadto, zbierane podczas misji punkty doświadczenia (!) pozwalają na późniejsze rozwijanie niektórych cech sympatycznej bohaterki.

Jeżeli zainwestujesz np. w celność (Marksmanship), to sprawniej będzie szła ci obsługa broni snajperskich i celność.

Właśnie. Ekwipunek. Jest go całę mnóstwo i w znacznej mierze dobrany został doskonale. Masz



do dyspozycji broń białą, przeróżne kusze, regularną broń palną oraz gadżety zgoła niestandardowe – pułapki ze skórek od bananów, aparat fotograficzny w szmince, komputer dekodujący w pudernicze oraz paralizator ukryty w jakimś innym standardowym elemencie wyposażenia damy, którego nie kojarzę. NOLF2, jak mało która gra, umożliwia wejście w kobiecą stronę twojego „ja”...

Jakież to szczęście, że przynajmniej trup ściele się gęsto. W tym miejscu jedna dobra rada: musisz wyrobić w sobie zwyczaj przeszukiwania ciał, gdyż lwia część ekwipunku i uzbrojenia zdobywasz w tej grze na wrogu. Należy też wskazać, że niektóre modele przeciwników – jak chociażby komando tłustych mimów – są dość niepokojące. W tym miejscu zauważmy, że NOLF2 posiada jedno ograniczenie. Osoby pozbawione poczucia humoru nie powinny się do tej gry za bardzo zbliżać.

Wrogowie, choć świetnie wymodelowani i z reguły dość inteligentni, potrafią jednak okazjonalnie zaskoczyć swoją głupotą. Na przykład, kiedy zdejmiesz kogoś ze snajperki, to masz prawie 100% pewność, że strażnik, który natknie się na ciało, pozostanie przy zwłokach (aż prosząc się o kulę w głowę). Nie jest to jednak zbyt dokuczliwe. NO ONE LIVES FOREVER 2 przeszedł testy nader zadowalająco. Jak zostało to już napisane, nie jest to jednak gra dla wszystkich. Istnieje bowiem szansa, że twoja żądza rzeki krwi nie zostanie tu w pełni zaspokojona. Zawsze jednak możesz się pośmiać.

A śmiech to praca zdrowie.

*Maciej „Anzełm” Ogiński*





Twórcy tego dodatku nie do końca opanowali sztukę podboju serc graczy



# EMPIRE EARTH

## SZTUKA PODBOJU

### ROZSZERZENIE

**P**amiętam, że jeszcze na miesiąc przed zachodnią premierą „Empire Earth” wyczekiwałem na ten tytuł jak na zbawienie. Jego autorzy obiecywali przebój na miarę „Civilization” i „Age Of Empires” razem wziętych. Opowiadali jednocześnie piękne historie o trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego, która pozwalałaby poprowadzić do boju wojska wszystkich epok historycznych, począwszy od wynalezienia ognia a na dalekiej przyszłości skończywszy. Wspominali też o 21 cywilizacjach, czterech wielkich kampaniach i możliwości werbowania takich bohaterów jak brytyjska królowa Elżbieta I, cesarz Francuzów Napoleon Bonaparte czy generał George Smith Patton. Byłem tymi opowieściami zafascynowany i niczym pies Pawłowa reagowałem na nazwę „Empire Earth” wywaleniem języka na wierzch, dysząc przy tym jak napalony jamnik.

Aż wreszcie stało się. Gra trafiła do sklepów, a miliony jej przyszłych niewolników tłumnie ustawili się... Wróć! To nie tak! Mimo wyśmienitych recenzji „Empire Earth” nie odniosła finansowego sukcesu. Gra sprzedawała się w Europie ledwie przyzwoicie, zaś gracze podchodzili do niej nieufnie. Również i moje obfite ślinienie się znikło, zanim dotarłem do punktu zbytu. W efekcie programu nie kupiłem i po raz kolejny wycofałem się do sprawdzonego świata „Age Of Empires 2”. Tymczasem biedna Sierra boleśnie odczuła przedwczesny zgon przeinwestowanego produktu. Niemal od razu postanowiła odkuć się na graczach, wypuszczając autoryzowany dodatek. „Art Of Conquest”, bo o nim mowa, pojawił się już na zachodzie, a do nas trafi tuż

#### Empire Earth: Sztuka podboju

Sierra / Play-it

<http://www.play-it.com.pl>

Wersja PL

Strategia

PC

Multiplayer

Cena: 69,99 zł

PS2

#### Wymagania sprzętowe

Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM, pełna wersja „Empire Earth”

DC

Xbox

4 Grafika

4 Dźwięk

4 Frajda

Trzy duże kampanie, lekko poprawiona grafika, rozsądny poziom trudności

Gra, podobnie jak wszystkie inne dodatki, jest w stanie zadowolić tylko fanów oryginału

Jako dodatek - przyzwoicie. Jako program mający dostarczyć graczom dobrej zabawy - przeciętnie. Jako potencjalny przebój - kiepskie.





przed Gwiazdką. Poniżej (i z boku) dowiecie się, czy warto ślinić się na jego widok, czy też lepiej wywalić na wierzch długi, czerwony język.

Jeśli mam być szczerzy... nie wydaje mi się, żebyśmy mieli do czynienia z arcydziełem. „Sztuka podboju” to bardzo przeciętne rozszerzenie, przynoszące w darze wszystko to, czego gracze się spodziewali, i nie przynoszące niczego, czego by się nie spodziewali. Na pierwszy ogień idą trzy nowe kampanie. Pierwsza z nich rozgrywa się w epoce rozkwitu Imperium Rzymskiego, druga przenosi graczy nad Pacyfik, gdzie trwa właśnie II Wojna Światowa, trzecia zaprasza zaś na wycieczkę w kosmos. O takim rozmieszczeniu zadań w czasie zadecydowali zachodni gracze i mam wątpliwości, czy dobrze uczynili. Osobiście chciałbym w „Empire Earth” zobaczyć jakieś naprawdę oryginalne kampanie. Starożytnego Rzymu mam po prostu dość – pojawia się on przecież w co drugiej grze strategicznej i nawet tak malownicza postać jak Gaius Marius mierzący się z Teutonami nie jest w stanie mnie zadowolić. Z kolei bitwa o Midway z pewnością miała większy rozmach niż te przedstawione w „Sztuce podboju”. Kampania kosmiczna jest zaś nieprzemyślana, zwłaszcza w kontekście potencjalnych odszkodowań za połamane w wyniku nagłego ataku ziewania jadaczki.

Co gorsza, nowa epoka (odległa przyszłość) nie porywa. To po prostu nowa mapka świata upstrzona czarną wodą z niewielkimi punkcikami udającymi gwiazdy. Wojna toczy się na wysepkach, zaś dostępne jednostki powielają schematy znane z tysięcy powieści science-fiction. Nowy cud wszechświata, Baza Orbitalna, a także złowieszcy Rój Meteorów to zbyt mało, by rozemocjonować graczy. Z drugiej jednak strony starzy wyjadacze powinni być zadowoleni, gdyż to właśnie dzięki niej spędzą kilka dni przy komputerze.

Dodatek przynosi też szereg nowych jednostek bądź umiejętności, po jednej dla każdego z narodów. I tak Anglicy otrzymują komandosów, Japończycy Cybernetycznego Ninję, Grecy ogniste strzały, zaś Rzymianie instytucję ubezpieczyciela, który płaci im za poległych na placu boju. Każdy z tych „prezentów” nieco komplikuje zabawę, czasem

wymusza nawet drobną korektę strategii działania, a ściślej dostosowanie jej do zmienionych realiów. Wydaje mi się jednak, że granie każdej kampanii od nowa tylko dlatego, że pojawił się w niej jeden mały gadżet, mija się z celem. Tym bardziej, że wspomniane jednostki nie odgrywają w potyczkach jakiegokolwiek szczególnie wielkiej roli. Po prostu są i tyle.

Szkoda też, że szatę graficzną programu poddał bardzo delikatnym zmianom. Zupełnie jakby ktoś bał się skrzywdzić grę i zamiast pędzla zastosował szczoteczkę z kociego włosia. Bo choć tu i ówdzie pojawiły się drobne detale (ślady czołgowych gąsienic, parę efektów świetlnych), to jednak program wciąż wygląda tak jak przed rokiem. Niektóre tekstury są zdecydowanie zbyt rozmyte, paru jednostkom wyraźnie brakuje szczegółów, rażą też filmy generowane na silniku gry. Tym samym potwierdza się stara prawda, wedle której czas płynie nieubłaganie i to, co kiedyś było piękne, dziś już nie zachwyca.

Wiem, że objeżdżam „Sztukę podboju” nieco zbyt przesadnie. To naprawdę przyzwoity dodatek, oferujący długie kampanie i całą masę nowych jednostek. Tyle że tworzący go programiści nawet nie marzyli o przyciągnięciu do gry nowych graczy. Adresowali swój produkt wyłącznie do osób posiadających podstawową wersję „Empire Earth” i mających problemy z oderwaniem się od niej. Sęk w tym, że w naszym kraju nie ma ich zbyt wielu. Co więcej, ukończenie wersji podstawowej, tj. zbadanie wszystkich kampanii i epizodów, potrafi zająć kilka miesięcy. Boję się więc, że na „Sztukę podboju” zabraknie chętnych i stanie się ona klasycznym „półkownikiem”, takim jak „Heroes Chronicles” czy „Settlers 4: Nowe Miśje”.

W efekcie nowe, wspaniałe gry nie zawędrują do sklepów, bo najwyżej – niej w świecie nie będzie ich gdzie wstawić

Michał „Joel” Zacharzewski





Nareszcie w domu twoich Simów  
pojawiają się zwierzaki

# The Sims Zwierzaki

O tym, że THE SIMS jest grą nieśmiertelną, świadczy fakt, iż po dwóch latach od ukazania się oryginału nadal cieszy się ona dużą popularnością. Czy to się komuś podoba, czy też nie, THE SIMS znów pojawiają się w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się gier na świecie.

O nadejściu ZWIERZAKÓW, piątym z kolei dodatku do gry, mogłeś usłyszeć już jakiś czas temu. Podobnie jak w przypadku wcześniejszych rozszerzeń, tak i teraz wszystkie obietnice składane przez producentów zostały spełnione. I, co więcej, dodatek okazuje się na tyle interesujący, że nie trzeba mieć kolekcji pozostałych części serii, aby zabawa była naprawdę przednia.

Największą nowinką w grze są wspomniane już domowe zwierzątka czekające na nowego właściciela. Kupno pieska, kotka, papużki, iguany, żółwia bądź rybek odbywa się na Starówce. Dotarcie tam, jak i do wszystkich innych miejsc w dzielnicy, możliwe jest dzięki uprzejmości taksówkarzy. Tak więc wystarczy jeden telefon i w drogę. Zanim jednak udasz się na zakupy, warto przeznaczyć na to cały dzień i wcześniej zadbać o wszystkie potrzeby twojego Sima. Będąc w sklepie zoologicznym, dokonasz wyboru rasy, umaszczenia oraz płci pupilka. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby w twoim domu pojawiły się wszystkie wyżej wymienione zwierzaki, musisz tylko odpowiednio się nimi zająć.

W grze pojawia się 125 nowych przedmiotów. Sporo z nich to przeróżne akcesoria przydatne w hodowli i opiece nad nowym przyjacielem. Zakup posłań, wanierek, miseczek, klatek, akwariów i innych gadżetów jest niezbędnym wydatkiem, który jednak w znaczny sposób upiększy twój dom. Do tego dochodzi masa zabawek pod postacią kości, kaczkuszek i innych ułamyków czasu pomocnych, kiedy zwierzę siedzi samo w domu. No właśnie – co wtedy? Pupilem potrafią wyrządzić wiele szkód, zniszczyć meble czy też załatwić potrzebę na środku dywanu. Aby tego uniknąć, musisz przeznaczyć trochę czasu na wychowanie zwierzątka, karcąc za to, czego nie wolno, i chwalić za posłuszeństwo. Możesz też zapłacić treserowi, który zrobi to za ciebie. Im miłusiński jest bardziej ułożony, tym lepsze kontakty nawiązuje z innymi zwierzaki, a także z tobą.

A jeśli się postarasz, to zwycięstwo na wystawie przyjdzie z łatwością – nagrodę można postawić w domu lub sprzedać, gdyby nagle zabrakło ci gotówki na karmę dla pupila.

Zwierzaki, podobnie jak ludzie, mają swoje potrzeby, umiejętności oraz osobowość. Cały czas musisz dbać, aby nie zabrakło im rozrywki czy towarzystwa (zaniedbany piesek szybko zdechnie) w zależności od usposobienia (m.in. leniwy, agresywny, głuptas, posłuszny). Koty i psy przydają się w ogrodzie, polując na myszy, króliki bądź skunksy lub przynosząc gazetę. No właśnie – ogród. Kolejną nowością w grze jest większa możliwość zagospoda-



rowania rabatek. W wolnym czasie możesz przygotować pole pod uprawę warzyw, których nasiona kupisz w mieście. Czynność ta jest męcząca i czasochłonna, ale za to efekt pod postacią świeżych pomidorów, marchewek lub fasoli wzbogaci twoją spizanię (a zarazem jadłospis). Sprzedając plony, możesz zarobić trochę pieniędzy.

Do tego dochodzi pięć nowych karier, co w sumie daje 50 nowych zawodów. Możesz pracować w takich branżach jak: moda, edukacja, cyrk, ogrodnictwo, opieka nad zwierzętami oraz w branży kulinarnej. Nie brakuje też nowych postaci, z którymi można nawiązać nowe znajomości (książka telefoniczna została ulepszona), no i nie można zapomnieć, że zwierzaki można zabrać ze sobą na randkę lub na wakacje. Zwierzaki są bardzo ładnie animowane, a wydawane przez nie odgłosy uilają zabawę. Dla fanów serii pozycja obowiązkowa!

Maciej „Valpurgius” Hajnrich

## The Sims Zwierzaki

EA / Cenega

<http://www.thesims.com>

Ocena

5

Wersja PL

Strategia

PC

Multiplayer

Cena: 50,00 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM,  
1.3GB HDD, pełne THE SIMS

DC

Xbox

4+ Grafika

4 Dźwięk

5 Frajda

Bardzo ładnie animowane zwierzaki, duży wybór podopiecznych, ogródek

Jeżeli nie należysz do miłośników Simów, nie masz tu czego szukać...

Gra jest naprawdę bardzo fajna, o czym nie trzeba przekonywać fanów serii. Pozostali powinni zacząć od pierwszej części THE SIMS





## THE SIMS

Oryginał ukazał się na początku 2000 roku i z miejsca zdobył uznanie wśród graczy. Przez ostatnie dwa lata wciąż był jedną z najlepiej sprzedających się gier. Duża w tym zasługa dodatków, które wydawane są z dużą regularnością. Wszystko dlatego, że THE SIMS to taki uproszczony symulator ludzkiego życia. Gracze utożsamiając się z postaciami, budują im domy, chodzą do pracy i oddają się rozrywce. Właściwa opieka nad bohaterem stanowi nie lada wyzwanie, nie tak prosto bowiem sprawić, by Sim się wyspał, coś zjadł, sprzątał w domu, poznawał nowych ludzi czy oglądał telewizję i był przy tym szczęśliwy. Tworzenie tego mikroświata jest bardzo wciągające, wobec czego czas spędzony przed komputerem wydłuża się wciąż i wciąż... I o to chodzi.

THE SIMS są niezbędne do uruchomienia wszystkich dodatków. Wznowienie oryginału, wraz z dodatkiem ŚWIATOWE ŻYCIE, ukazało się pod nazwą THE SIMS DELUXE.



## ŚWIATOWE ŻYCIE (Livin' Large)

Ten pierwszy dodatek do THE SIMS pojawił się zaledwie kilka miesięcy po premierze oryginału i wzbogacił go o pewne detale. Są to przede wszystkim nowe elementy otoczenia pozwalające urozmaicić mieszkanie Sima. Jako bonus na płycie znalazły się wszystkie przedmioty, jakie wcześniej pojawiły się na stronie [www.the-sims.com](http://www.the-sims.com). Nowe zawody to muzyk, haker, specjalista od spraw paranormalnych oraz dziennikarz. Nie zabrakło też nowych postaci, z którymi można nawiązać znajomość.



## BALANGA (House Party)

Dругi z kolei dodatek pt. BALANGA powstał z myślą o imprezowiczach (III kwartał 2001). Dzięki niemu możliwe jest przygotowanie wystawnego przyjęcia lub szalonej imprezy. Wszystko obraca się wokół zabawy. Nowe elementy otoczenia wzbogacają wystrój całego domu – imprezy mogą być urządzone w przeróżnych stylach, w zależności od tego, w jakiej atmosferze chcesz się bawić. Pojawia się kilka nowych stylów muzycznych – Rap, Techno, Beach, Disco i Country – według których można przygotować całą scenę. Od ranczo rodem z Dzikiego Zachodu po nowoczesny klub muzyczny.



## RANDKA (Hot Date)

W listopadzie 2001 roku pojawiła się RANDKA – rozszerzenie skupiające się na relacjach towarzyskich. Dla wszystkich tych, którym imprezy bądź nudziły się, bądź nie przyniosły oczekiwanych efektów, pojawił się nowy sposób poznawania przyjaciół. Sto nowych przedmiotów powstało z myślą o romantycznych okolicznościach. Jedną z największych nowinek jest obecna już na zawsze Starówka. Nawiązywanie nowych znajomości odbywa się w sklepach, parkach, restauracjach i na plaży. Teraz już z pewnością twoja postać nie będzie narzekać na brak przyjaciół.

## WAKACJE (Vacation)

Po dwóch latach zabawy w THE SIMS możesz zabrać swoich podopiecznych na wakacje. Wyjazd możliwy jest do trzech różnych miejsc: w góry, nad morze oraz do lasu. Atrakcji jest mnóstwo, wobec czego żadna rodzina nie powinna narzekać na nudę. Boiska, korty, baseny, plaże, rynnny dla snowboardzistów, jeziora pełne ryb proszących się o złowienie i wiele innych miejsc czeka na twój przyjazd. Ciekawostką są wszelakie imprezy i konkursy, w których można zdobyć liczne nagrody. Zgodnie z „tradycją” pojawiają się nowe elementy otoczenia i postacie. Bez względu na to, gdzie pojedziesz, znajdziesz wiele sposobów na wydanie pieniędzy, dlatego warto odpowiednio zadbać o kondycję portfela.



Wszystkie dodatki rozszerzające podstawową wersję THE SIMS są świetne, a każdy z nich wnosi coś nowego do rozgrywki. Największym minusem gry jest brak możliwości zabawy z innymi graczami, co jednak wkrótce ulegnie zmianie. A to za sprawą THE SIMS ONLINE, całkowicie osobnej produkcji powstającej z myślą o rozgrywce w Internecie. Więcej informacji pod adresem [www.thesimsonline.ea.com](http://www.thesimsonline.ea.com).



# The Partners

**Prowadzenie kancelarii prawniczej to interesujące zajęcie... Ale możliwość wpływania na życie osobiste pracowników to już piekielnie interesujące zajęcie!**



**J**uż na samym początku warto zwrócić uwagę na fakt, że w THE PARTNERS czeka na ciebie wiele godzin świetnej zabawy. Otóż gra oferuje trzy kampanie, w których do wykonania masz 21 misji głównych plus... uwaga, 30 pobocznych! Licząc, że jedno zadanie zajmuje co najmniej godzinę, łatwo wywnioskować, że przed tobą ponad 50 godzin grania. Co więcej, dzięki trybowi AutoScenariusza możesz tworzyć własne postacie i oczywiście własny scenariusz. Na początek jednak najlepiej zacznij od szkolenia.

Masz dwójkę prawników, jedno biurko i w takich warunkach musisz pracować. Z czasem dokupisz jakieś meble, wybudujesz dodatkowe pomieszczenia... ale na to trzeba pieniędzy. A skąd je brać? Oczywiście! Od klientów. Jako że gra utrzymana jest w dość wesołym klimacie, nie inaczej dzieje się z prowadzonymi przez prawników sprawami – dotyczą one równie śmiesznych sytuacji i tylko od ciebie zależy, którą sprawę przyjmiesz. Są niestety i zlecenia obowiązkowe, z których, chcąc lub nie, nie możesz się wyplątać.

Ważne jest, abyś z głową przydzielał prawników i nie zawałał najbardziej zdolnego z nich stertą akt. Najlepiej rozłożyć wszystko równomiernie, aby każdy z twoich podwładnych miał coś do roboty – większa szansa sukcesu. Po wygranej sprawie inkasujesz trochę gotówki i twoje biuro powoli zaczyna przypominać kancelarię adwokacką z prawdziwego zdarzenia. Jedno-

ześnie musisz starać się, aby ukończyć powierzona ci na początku gry misję.

Każda z postaci ma inny charakter – konieczne przyjrzyj im się z bliska – oraz swoje własne potrzeby, takie jak np. chęć nawiązania przyjaźni, odniesienia sukcesu czy zadbana o urodę. Naturalnie musisz te potrzeby zaspokoić. Możesz to robić na różne sposoby, na przykład kazać postaci rozmawiać z drugą, przydzielać dodatkową pracę, czy po prostu zezwalać na chwilę relaksu na kanapie. Wszystko, co robisz, ma oczywiście wpływ na humor twoich prawników, a wiadomo, zadowolony pracownik to dobry pracownik. Nudno by było, gdyby między postaciami występującymi w grze nie dochodziło do żadnych kontaktów. Uważaj jednak, gdyż nie każde posunięcie prowadzi do poprawienia stosunków między prawnikami. Zwykła rozmowa może być początkiem przyjaźni, jednak może też doprowadzić do niezłej awantury... miej się więc na baczności!

Graficznie THE PARTNERS przypominają bardzo HOTEL GIANT. Nie uniknięto, niestety, wielu błędów, takich jak przenikające przez kanapę nogi czy siedzące na jednym krześle dwie osoby – bynajmniej nie jest to przejaw miłości. Poza tym jednak wszystko jest ok. Masz możliwość przybliżania i oddalania obrazu, obracania kamery, a nawet robienia fotek. Ciekawym rozwiązaniem wydaje się Kamera Nadzorcza, dzięki której możesz śledzić zaznaczoną postać, a nawet oglądać świat jej oczami. Nie można na koniec nie wspomnieć o tym, iż gra wydana została w pełnej, polskiej wersji językowej. Poza kilkoma wpadkami (np. niezgodność tekstu na ekranie z tym, co mówi lektor) wszystko stoi na wysokim poziomie. Co prawda twoi pracownicy wydają z siebie jedynie śmieszne chrumknięcia, jednak tekstu, który dobrze byłoby przeczytać, znajdziesz w grze całkiem sporo i całe szczęście – już po polsku :)

Grzegorz „Murmur” Młodawski



## The Partners

Monte Cristo Games / Cenega

<http://www.montecristogames.com/partners>

Wersja PL

Symulator

Ocena

5-

Multiplayer

Cena: 99 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB na HDD

DC

Xbox

4 Grafika

5- Dźwięk

5 Frajda

Ogromna ilość sytuacji wynikających z kontaktów między prawnikami, duża dawka humoru  
Czasami postacie „zawieszają się” i wtedy trzeba zrestartować grę

Zawsze byłem wielkim fanem serialu „Ally McBeal”. Jeśli ty również, to pokochasz grę THE PARTNERS!



# PROMOCJA!

## ZAMÓW 2 DOWOLNE PROGRAMY, A TRZECIĄDKIENIE ENUT NA 10 CD BĘDZIE TWOJE



oferta aktualna do ukazania się kolejnego naszego ogłoszenia w GLICKu  
oferta nie dotyczy zamówień na bezpłatne katalogi  
oferta aktualna do wyczerpania puli egzemplarzy promocyjnych



**magix MPX maker**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
best soundów

39,90



**magix DJ Remixing Kit**  
3 w 1 program do tworzenia  
Remixów, Music Maker i zmiennych 300  
zmiennych 300

39,90



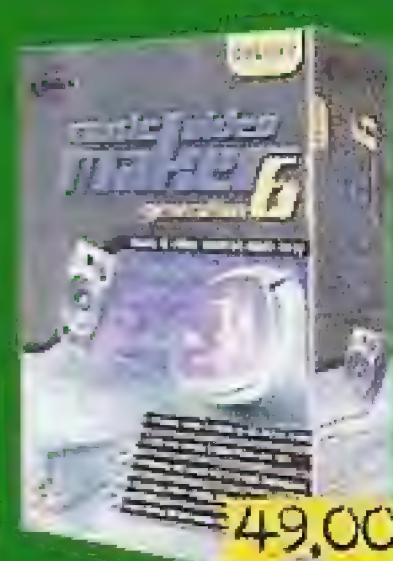
**Play R 3.0**  
Odtwarzacz i jak  
D. Odtwarzacz, nagrywanie  
z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

29,90



**magix video 2.0**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
filmów z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

269,00



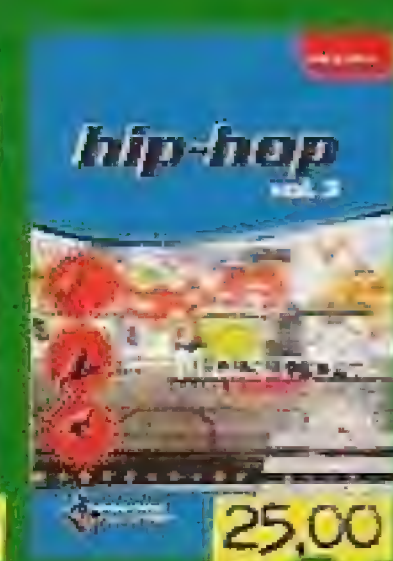
**magix music maker**  
Jeden z najbardziej użytecznych  
programów do tworzenia i nagrywania  
muzyki z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

49,00



**magix techno maker**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
muzyki z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

39,90



**hip-hop 3**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
muzyki z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

25,00



**magix pc cleaning lab**  
Najnowsze narzędzie  
do czyszczenia i optymalizacji  
komputera

39,90



**magix piano & keyboard workshop**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
muzyki z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

99,00



**magix mp3 maker gold**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
muzyki z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

29,90



**movies to CD&DVD**  
Odtwarzacz i jak  
D. Odtwarzacz, nagrywanie  
z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

139,00



**pictures to CD&DVD**  
Odtwarzacz i jak  
D. Odtwarzacz, nagrywanie  
z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

129,00



**CD&DVD burner**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
muzyki z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

99,00



**DJ Remixing Kit**  
Najnowsze narzędzie  
do tworzenia i nagrywania  
muzyki z dwiema ścieżkami i 300 zmiennych

49,00

### dźwięk - inoopy

#### amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakrecone rytmy	25
i tapety muzyczne	14.99

### wydawnictwo

#### magix music maker

revelacyjny program  
do tworzenia muzyki  
na konsoli PlayStation 2.  
Sample w zestawie

199,00



**magix music maker**  
revelacyjny program  
do tworzenia muzyki  
na konsoli PlayStation 2.  
Sample w zestawie

199,00

### COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159.9	Command & conquer renegade	119	Gry Karoline 2	25	Legs creator Harry Potter	119	Polska gaba	24.9	Star trek deep space 9 dominion	49.9
Age of Wonders	45.9	Crazy Taxi	94.9	GTA III stara cena 99	92.9	Mafia	92.9	Popolous	35.9	Star Wars: Jedi Knight II	159.9
Age of Wonders II	64.9	Delta Force	76.9	Harry Potter-Sekrety Komnaty Tajemnic	119	Medal of honor	118.9	Bally Championship Extreme	24.90	Target	19.9
Agent online	24.9	Task Force Dagger	76.9	Heretic 2	19.9	Mega Race 3	19.9	Reah endy CD	42.9	Taxi challenge	29.9
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	68.50	Olbia BattleChest	99	Heroes IV 2.0	92.9	Might & magic IX	94.9	Reah-Schizn	59	Taxi driver	27.9
Balders Gate 2 - Tron Bhaala	58.50	Disciples II: Mroczne Proroctwo	94.9	Nichcock: ostatnie ciepło	38.9	Morrowind	94.9	Road wage	18.9	Tony Hawk Pro Skater 2	38
BATTLEFIELD 1942	109	Disciples 2	47.9	Hugo goraczka czarownic	76.9	(The Elder Scrolls III) Morrowind	94.9	Rabbit millennium	42.9	Tom cat	18.9
Black & White: Creatures	76.9	Duke Nukem Forever	94.9	Hugo magiczna podróż	76.9	Motoracer 3	126.9	Schizn - Reah (DVD)	42.9	Tomb Raider 3	29
Islands	76.9	Duke Nukem	94.9	Hugo tropikalna wyspa	76.9	NBA LIVE 2003	118.90	Settlers 4 Złota Edycja	88.90	Unreal	19.9
Bowling (Kreggle)	19.9	Manhattan Project	74.9	Hugo tropikalna wyspa	76.9	Neverwinter Nights	126.9	Settlers 4 trajanie	74.9	Unreal - Futur	29.9
Cartoon Maker PL	49.9	Dungeon Siege	159.9	Hugo tropikalna wyspa	76.9	Orientale noce	24.9	i elksir mocy	44.9	(dodatek pozyczny)	29.9
Capitalism 2	94.9	EURO FIGHTER TYPOON	19.90	Hugo zaczarowany dół	76.9	Outbreak	24.9	Sims zwierzątka	74.9	War commander	49
Chrome	161	EUROPA UNIVERSALIS 1+2	58.90	Hugo Bohaterowie szaryni	76.9	Partners	59.90	Sims wakacje	74.9	Warcraft III	129
Close combat	42.9	Fallout 2	19.9	Icewind Dale II	94.9	Pepsi max	76	Sims swatowe życie	74.9	Warlords battleship II	58.9
Invasion Normandy	42.9	Flying Heroes	19.9	Industry Giant 2	94.90	Extreme sports	76	Sims swatowe życie	74.9	Warlords battleship II	58.9
Delobel	24.9	Freedom attack - we over europe	69	Italian Job	92.9	Parfekt Pool (billard)	19.9	SPEEDWAY GPX	69	Warriors World Party	50.90
Demar barbarian	48.9	Gulpit z kosmosu	29.9	Jazz Jack rabbit	39.9	Pet Racer	44.9	Syberia	74.9	Wysog wyprawy	24.9
Demar barbarian	48.9	Gulpit z kosmosu	29.9	Kajko i Kokosz w Krainie Smoków	19.9	Pet Soccer	44.9	Soldiers of fortune 2	154.9	Quake 2	38
Demar barbarian	48.9	Gulpit z kosmosu	29.9	Kurcze pieczone	19.9	Pimble i gry zięczności	25	Epiderman	158.9		
Demar barbarian	48.9	Gulpit z kosmosu	29.9	Kurka wołna	19.9	Pianeta maki	45.9				

 29.90	 98.90	 98.90	 159.90	 59.90	 69.00	 29.90	 29.90	 118.90	 29.90
Face Factory	Desert Storm Pustynia Burza	Diablo 2 battle chest	Medieval Total War	Fallout tactics	Frontline attack war over Europe	Red Faction	Shogun z Kossamo	NFS Hot Pursuit 2	Wierwiony dziakowicz

 24.90	 119.90	 59.90	 109.90	 72.90	 119.00	 92.90	 94.90	 126.90	 118.90
Kryzysy	Warcraft 3	Harry Potter	Battlefield 1942	Sims	Sims Deluxe	Mafia	Inspired Base II	Neverwinter	FIFA2003



# ICEWIND DALE II

Kolejny eRPeG osadzony w realiach Forgotten Realms i kolejna świetna lokalizacja. Czyż mogło być inaczej?

Kiedy cztery lata temu gra BALDUR'S GATE trafiła na sklepowe półki, z miejsca wyznaczyła nowy standard CRPG i zapoczątkowała renesans gatunku. Nowy standard wyznaczyła również ekipa CD Projekt, fundując graczom lokalizację, jakiej nikt wcześniej w Polsce nie widział. Rodzime wydania kolejnych gier ze świata Zapomnianych Krainach prezentowały się równie doskonale, spotykając się z entuzjastycznym przyjęciem.

Teraz nadszedł czas na kolejną wyprawę na mroźną północ Faerunu – czy warto było czekać kilka miesięcy na polską premierę gry? Warto.

Na pierwszy ogień idzie intro. Delikatny, ale zarazem silny kobiecy głos siostrzenicy Oswalda Fiddlebendera zaczyna snuć historię z dawnych dni... klimat opowieści udziela się natychmiast, dokładnie

jak w angielskiej wersji gry. Ręczę, że z niecierpliwością będziesz czekał dalszego ciągu opowieści narratorki, pojawiającej się na początku każdego rozdziału gry. Zresztą niemal wszystkie głosy polskich lektorów pasują do odgrywanych postaci, czasem nawet lepiej niż w oryginale. Podkładający głosy ludzie spisali się na medal – kwestie mówione nacechowane są emocjami adekwatnymi do sytuacji, a i doskonale dobrane barwy głosu są nie bez znaczenia. Równie dobrze wypadła translacja tekstu gry – wszelkie dialogi czyta się z przyjemnością, nie ma mowy o jakichś pokracznych konstrukcjach gramatycznych. No, może raz czy dwa coś zabrzmi nieco nienaturalnie, ale zdarza się to niezmiennie rzadko. Jednak dialogi to tylko niewielka część wyzwania, jakie stało przed zespołem lokalizacyjnym: setki czarów, broni, artefaktów... Wszystkie te rzeczy posiadają swój własny opis, niekiedy bardzo rozbudowany, który należało przełożyć na nasz ojczysty język. Nie mówiąc już o tonach tekstu dotyczących mechaniki gry. Na szczęście i z tej próby tłumacze wyszli obronną ręką – z przyjemnością czyta się np. historie magicznych przedmiotów.

Do gry jak zwykle dołączona jest wyczerpująca instrukcja, objaśniająca mechanikę gry, zawierająca dokładny opis wszystkich czarów itd. W sumie 156 stron. Całość przełożono bar-

dzo klarownie, nieścisłości można policzyć na palcach.

Oprócz instrukcji, w pudełku znalazła się również Karta Pomocy Podręcznej, zawierająca wykaz wszystkich czarów i ściągę dotyczącą interfejsu gry – ludzie stawiający

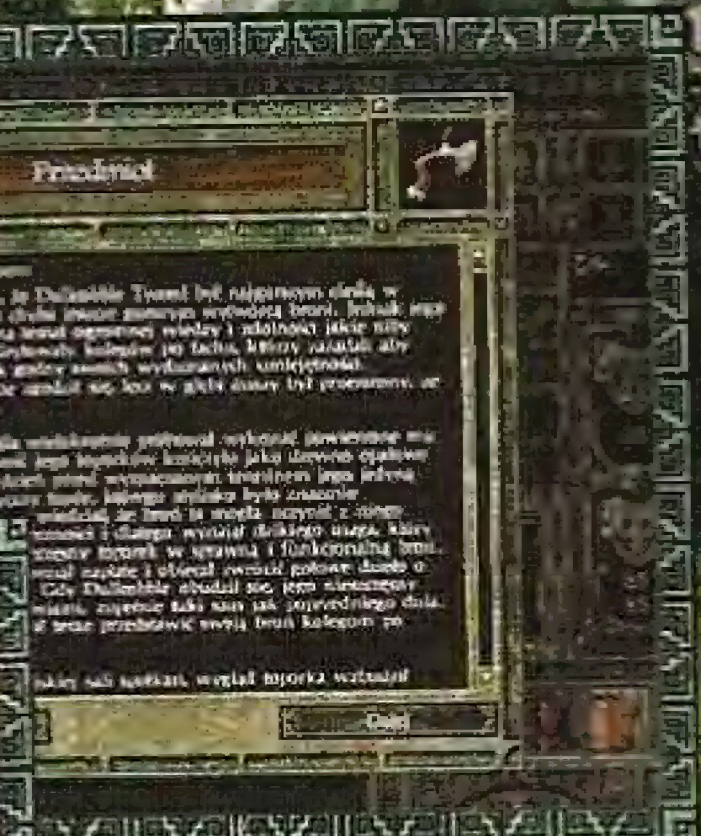
pierwsze kroki w systemie D&D będą usatysfakcjonowani. Razem z grą dostajemy również mapę Doliny Lodowego Wiatru z zaznaczonymi kluczowymi dla gry lokalizacjami. Fajna sprawa.

Jakby tego było mało, polski wydawca dorzucił dodatkowy, trzeci dysk CD, pochodzący z kolekcjonerskiej edycji gry, za którą gracze na zachodzie muszą wysupłać dodatkową kasę. Co na płycie? Skromna galeria nieszczególnych artworków, trailer gry z tegorocznych targów E3, cztery utwory w formacie mp3 i kilkanaście unikalnych, dodatkowych przedmiotów. Skromnie?

A co powiesz na ponad godzinę muzyki w formacie CD Audio?! Sympatycznie, nieprawdaż? Jeśli ścieżka dźwiękowa serii przypadła Ci do gustu, możesz wrzucić płytę do wieży i rozkoszować się nastrojowymi kompozycjami panów Inona Zuria i Jeremy'ego Soula. Palce lizać.

Podsumujmy: Za niecałe sto złotych dostajemy znakomicie zlokalizowaną grę, szczegółową instrukcję, Kartę Pomocy Podręcznej, kolorową mapę i dodatkowy dysk CD. Czy trzeba lepszej rekomendacji? W zasadzie nie, ale zostało mi jeszcze trochę miejsca :) Napiszę zatem, że do polskiego wydania IWD2 nie sposób się przychylić, a ludziom pracującym nad lokalizacją należą się gromkie brawa. Przy tej ilości tekstu drobne, pojedyncze wpadki nie mają żadnego znaczenia. Zresztą dystrybutor już pracuje nad łatką poprawiającą te drobnostki.

Fantazyoosh



## Icewind Dale II

Black Isle Studios / CD Projekt

<http://www.cdprojekt.info>

Wersja PL

RPG

PC

Multiplayer

Cena: 99,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM

DC

Xbox

3+ Grafika

4+ Dźwięk

5+ Frajda

Zgrabnie przełożony tekst i świetnie podłożone głosy, znakomita instrukcja, Bonus CD

W zasadzie nic... no, może kilka drobniaków.

Zgodnie z oczekiwaniami – zespół lokalizacyjny CD Projekt znów pokazał klasę, a i dodatki to rzecz nie do pogardzenia.







# CD-R HAWK

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California - Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

parametry techniczne dorównujące  
specjalistycznym płytom **Audio**  
służącym do nagrywania  
wysokiej jakości dźwięku

doskonalej jakości **folia srebrna**  
jako nośnik właściwy

**najtrwalsza**, spośród  
dostępnych na rynku nośników,  
**warstwa serigraficzna**  
(wierzchni nadruk i ochrona  
właściwego nośnika foliowego przed  
uszkodzeniami mechanicznymi)

doskonale **wyważenie**

**40-krotna**  
prędkość nagrywania

## Wypali? Na pewno!



### CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm - 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odbłaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

## Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl)

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



## SNOOPY



KTO ZNAJDZIE KOCYK

Snoopy na tropie:  
Kto znajdzie kocyk

Trivola / CD Projekt

<http://www.cdprojekt.info>

Wersja PL

Przygodowa

PC

Multiplayer

Cena: 49.90 zł

P52

Wymagania sprzętowe

Pentium 166 MHz, 32 MB RAM,  
500 MB HDD

DC

Xbox

4

Grafika

4

Dźwięk

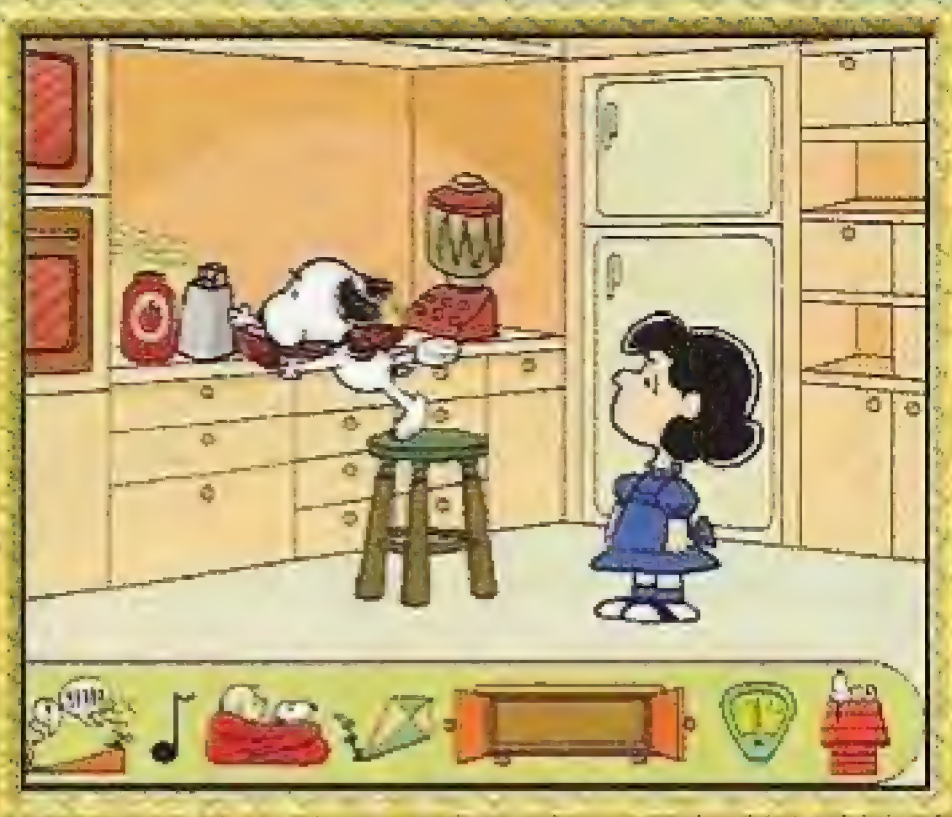
5

Fajda

Dokonała zabawa dla dzieci jak i rodziców  
Sympatyczny klimat kreskówek i komiksówGra może wydać się nieco zbyt krótka...  
ale to wszystko!SNOOPY to tytuł przede wszystkim dla naj-  
młodszych, ale rozrywka dla nieco starszych  
graczy jest wliczona w cenę :)

Ocena

4+



fabularnego, charakteryzuje się dziesięcioma edukacyjnymi mini grami, przez co jest doskonałą rodzinną rozrywką, zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Pomimo, że gra została w całości spolszczona,

**N**a czas przyjazdu babci, Linus, rozhisteryzowany chłopiec, obłąkany na punkcie swojego wymiętego kocyka, zostawia swój „dobytek” na przechowanie przyjacielowi o imieniu Charlie Brown. Po wyjeździe babci, koc ginie. Nie wiadomo co się z nim stało. Nikt nic nie widział i nikt nic nie wie! To straszne, bo Linus może dostać z tego wszystkiego załamania nerwowego, a jak wiadomo już na co dzień balansuje na granicy obłąkania. Nie powinieneś dopuścić by chłopak zbłądził! Kocik może być wszędzie!

SNOOPY to połączenie gry przygodowej i łamigłówek. Wcielając się w rolę Lucy lub samego Charlie Brown, musisz za wszelką cenę odnaleźć zaginiony kocik. Przeczesaś między innymi takie tereny jak biblioteka, ogród, mieszkanie czy choćby cyrk! To jednak nie wszystko i pamiętaj... podążaj za kocikiem! :) W przygodzie pomagał ci będzie oczywiście sam Snoopy, wyjątkowo leniwy i pesymistycznie nastawiony do życia pies. Samopoczucie czworonoga śledzisz na bieżąco, dzięki specjalnemu „snoopymetrowi”. Nie raz to właśnie on pomoże rozwiązać zagadkę.

SNOOPY, oprócz głównego wątku fabularnego, charakteryzuje się dziesięcioma edukacyjnymi mini grami, przez co jest doskonałą rodzinną rozrywką, zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Pomimo, że gra została w całości spolszczona,



w każdym momencie możesz zmienić język na angielski, choćby po to, aby się nieco podszkolić. Dodatkowymi elementami przemawiającymi za grą jest cała masa bardzo sympatycznych bohaterów kreskówek i komiksów z Snoopy'm w roli głównej i kompletny brak przemocy, z czego ucieszą się rodzice. Przejrzyste zasady gry, doskonała grafika, zabawny klimat i bardzo niskie wymagania sprzętowe nie powinny zostawić ci więcej do myślenia. Jeśli jesteś młodocianym graczem, to SNOOPY jest tytułem dla ciebie.

Michał „Kroger” Cichy

RÓŻOWA  
PANTERA  
Po skarb się wybieraRóżowa Pantera:  
Po skarb się wybiera

MGM / CD Projekt

<http://www.cdprojekt.info>

Wersja PL

Platformówka

PC

Multiplayer

Cena: 49.90 zł

PSOne

Wymagania sprzętowe

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM,  
500 MB HDD

GBA

Xbox

4+

Grafika

4

Dźwięk

5

Fajda

Różowy detektyw ponownie wkracza do akcji!

Żadnych zauważalnych i raziących wad nie stwierdzono...

Różowa mi... i nie tylko mnie. Różowa fala  
załaziła rynek gier komputerowych!

Ocena

5



**R**óżowa Pantera powraca! Jest to powrót w wielkim stylu. Gry przygodowe HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA i NA KŁOPOTY PANTERA sprzedawały się swego czasu jak świeże bułeczki, a sklepy nadal zamawiają nowe dostawy! Producenci poszli za ciosem i ostatnio wydana gra zręcznościowa z różowym detektywem w roli głównej, ma wielkie szanse na powtórzenie sukcesu swoich poprzedników.

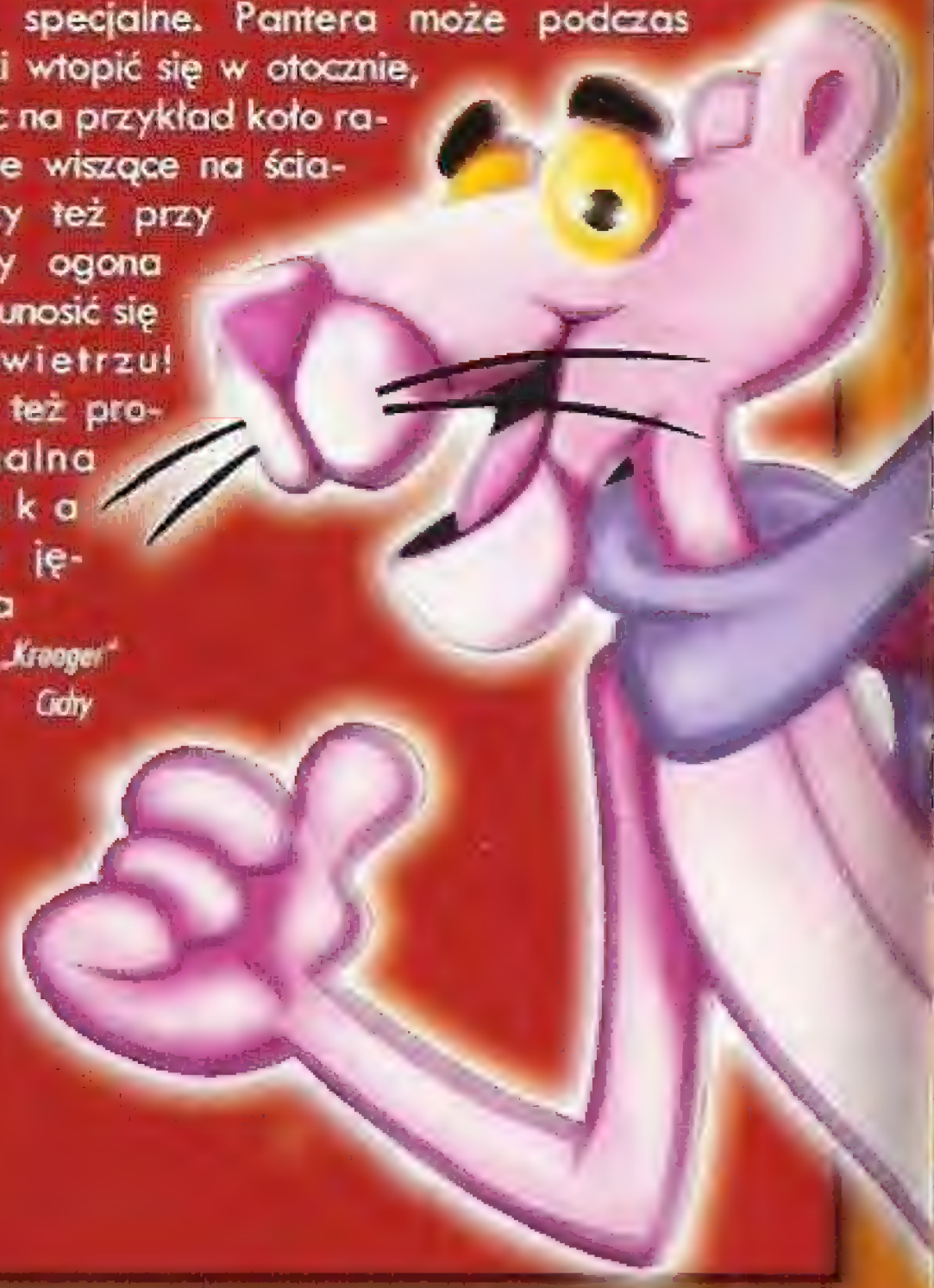
RÓŻOWA PANTERA to gra zręcznościowa z solidną dawką humoru i całą masą elementów uprzyjemniających rozgrywkę. Jest to typowa platformówka

(jakich ostatnio na rynku bardzo mało) sprawiająca wrażenie wyjątkowo dopracowanego produktu. „Różowy” dostaje w spadku dom po wujku, w którym przedsiębiorczy wuj... ukrył skarb! Pantera energicznie zabiera się do

poszukiwań, ale jak się okazuje, nie będzie to łatwy kawałek chleba. Wujek sprytnie zabezpieczył swój dobytek przed niepowołanymi intruzami, a drogie wskazówki poukrywane zostały w różnych, bardzo dziwnych miejscach. Dziewięć zróżnicowanych poziomów i bonusowe mini gry zapewniają godzinę wspaniałej zabawy.

Najmocniejszą stroną gry jest jej oprawa. Wszystko dookoła jest kolorowe, a mimo to sprawia wrażenie baaardzo różowego :) Scenerie i otoczenie, przypominają te znane z filmów rysunkowych. Wspaniały klimat potęgują prześmieszne pościgi z małymi białymi ludzikami, doskonała muzyka i atrakcyjne wizualnie efekty specjalne. Pantera może podczas ucieczki wtopić się w otoczenie, imitując na przykład koło ratunkowe wiszące na ścianie, czy też przy pomocy ogona chwilę unosić się w powietrzu! Cieszy też profesjonalna polska wersja językowa

Michał „Kroger” Cichy





# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

IMPRESSIONS CITY

BUILDING SERIES



2 PŁYTY CD



# Cesarz

Narodziny Państwa Środka



*Będziesz musiał przebyć długą drogę  
zanim zbudujesz swoje Imperium*

*Teraz możesz zmierzyć się ze  
swoimi przyjaciółmi dzięki nowej  
opcji gry wieloosobowej.*

*Polska edycja gry zawierać będzie,  
jak zwykle coś extra - zestaw  
dodatkowych misji.*

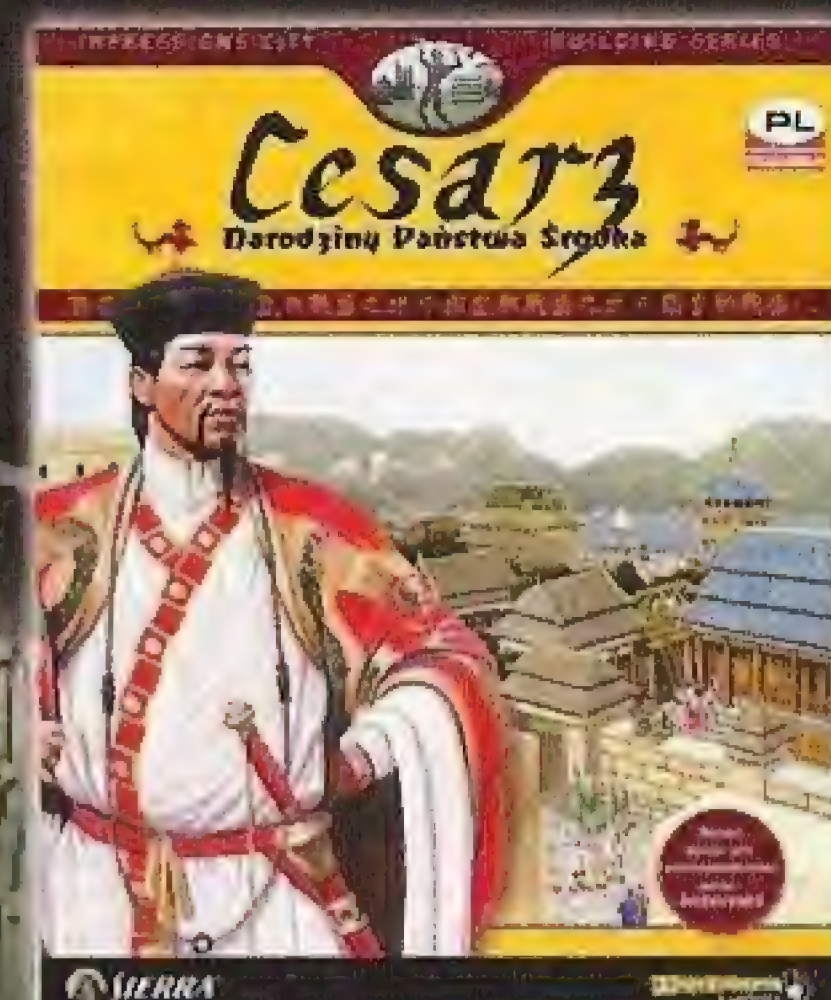


PLAY  
www.play.pl



SIERRA

©2003 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Impressions City, The Middle Kingdom, the Sierra logo, the Impressions City Building Series logo, and the Impressions Games logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. The Break Away Games logo is a trademark of Break Away Games, Ltd. Any other company names and/or products are the property of their respective owners. Designates trademarks registered in the U.S.A., which may be registered in certain other countries.





# Hugo

## THE EVIL MIRROR

### Hugo: The Evil Mirror

EA Games / Cenega

<http://www.cenega.com.pl>

Wersja PL

Platformówka

PC

Multiplayer

Cena: 119 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

GameBoy Advance, Battery Pack

GBA

Xbox

5- Grafika 4+ Dźwięk 3- Frajda

Ładna grafika, dźwięk oraz całkiem udana polska wersja językowa

Zbyt niski poziom trudności, mała różnorodność postaci, zbyt krótka

Hugo wciąż cieszy, szkoda że tylko najmłodszym. To nie to, co kiedyś. Dziś jest to raczej rozrywka dla wytrwałych

Ocena

3



**W**esoły troll Hugo i jego rodzina znowu muszą stawić czoła złej czarownicy Scylli. Jednak tym razem to nie on ratuje rodzinę, lecz ona jego. Władczyni ciemności zamyka Huga w zaczarowanym lustrze, po czym je rozbija. Częstki wspomnianego zwierciadła chowa w trzech krainach, tak w skrócie przedstawia się fabuła gry.

HUGO ADVANCE to najwzyczajniejsza platformówka, skierowana do 12-letnich dzieci, starsi nie znajdą w niej nic ciekawego. Przebieg gry jest raczej nudny, wcielając się w jednego z członków rodziny trolla, walczysz z różnymi stwórkami za pomocą miotacza lodu. Twoje zadanie polega na zamrożeniu wszystkich na danym levelu i rozbiciu powstałych kostek lodu. Podczas podróży natkniesz się na wiele użytecznych przedmiotów np.: bombę – rozwalą wszystkich przeciwników na levelu, zegar – likwiduje limit czasowy lub klucz – pozwala zapisać stan gry. HUGO



ADVANCE posiada ładną grafikę i dobrą oprawę muzyczną. Cieszy także filmowe intro na początku gry oraz możliwość wybrania polskiego języka w menu. Niestety, to stanowczo za mało. Niski poziom, małe zróżnicowanie wrogów oraz podobne levely skutecznie zniechęcają do dalszej zabawy już po paru godzinach. Są naprawdę lepsze sposoby zainwestowania kieszonkowego.

Dawid Muszyński



**M**AT HOFFMAN'S PRO BMX 2 to kolejne dzieło programistów z Activision, odpowiedzialnych za znaną już wszystkim serię TONY HAWK. W grze chodzi o to, by – mówiąc w skrócie – wykonywać różne dziwne triki na swoim rowerze. Co ciekawe, każdy z zawodników, a jest ich 8, ma do spełnienia inne zadania. To dodaje grze pikantności i oczywiście znacznie wydłuża zabawę.

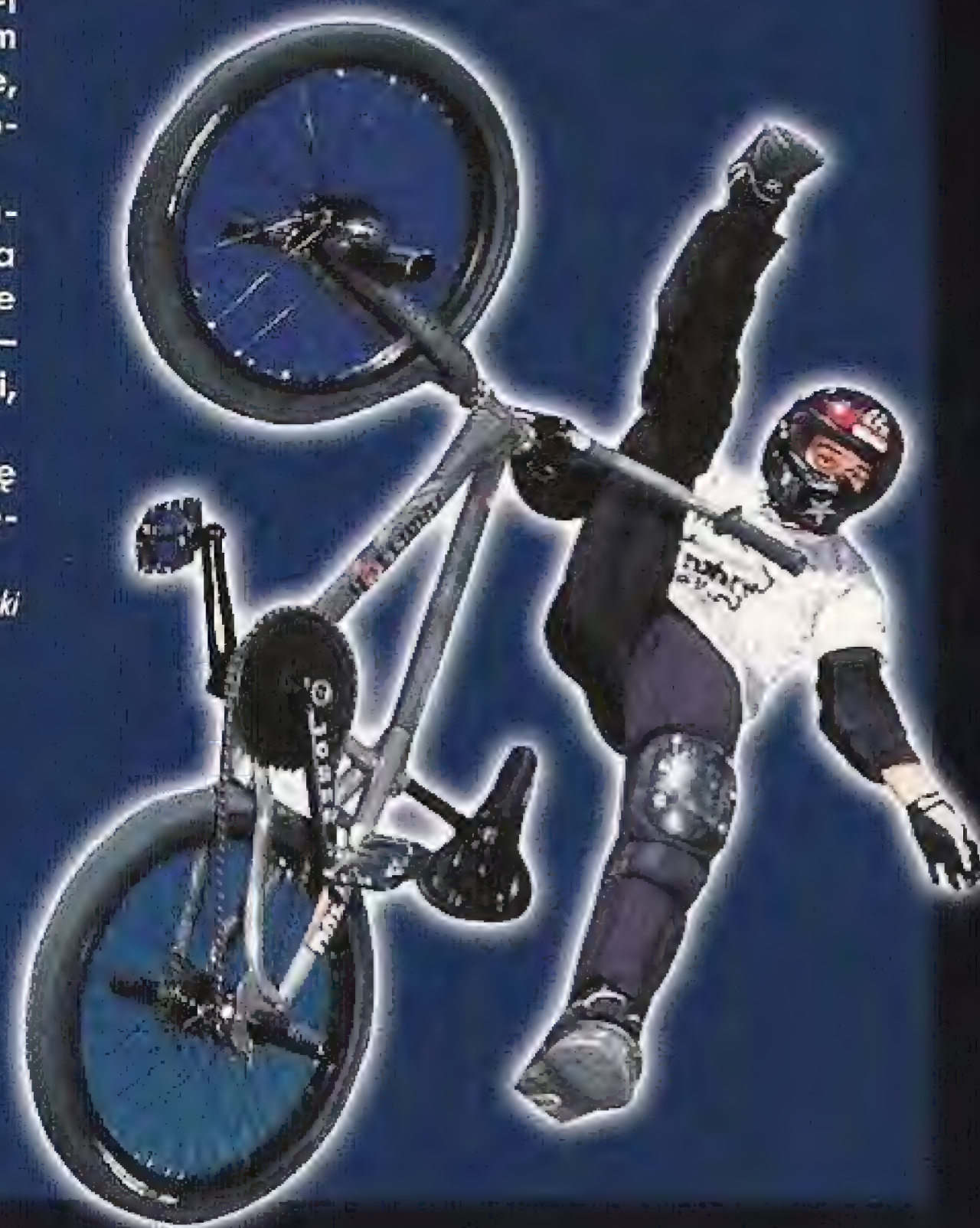
Do gry niezbędna będzie instrukcja, w której wyjaśniono, jak posługiwać się BMX'em i jak na nim wykonywać różne cuda. A nie jest to takie proste, niełatwo bowiem wcisnąć w szybkim tempie odpowiednią kombinację klawiszy.

Grafika nie należy do najładniejszych, za to oprawa dźwiękowa jest super. Fajna muzyczka grająca w tle dodaje Matowi specyficznego klimatu. Pewnie wszystkich zaciekawi obniżenie poziomu trudności – spowodowane jest to prośbą graczy. Twierdzili oni, że twórcy ustawili za wysoko poprzeczkę.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX2 jest grą naprawdę bardzo udaną. Z czystym sumieniem mogę ją polecić nie tylko miłośnikom sportów ekstremalnych.

Dawid Muszyński

## MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



### Mat Hoffman's: PRO BMX 2

Activision / LEM

<http://www.lem.com.pl>

Wersja PL

Sportowa

PC

Multiplayer

Cena: 199 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Battery Pack

DC

GBA

4+ Grafika 5- Dźwięk 5 Frajda

Dużo możliwości, fajna muzyka, gra stanowi prawdziwe wyzwanie

Trochę za słaba grafika, skomplikowane kombinacje klawiszowe

Bardzo fajna gra, nie tylko dla wielbicieli BMX'a. Już niedługo także ty będziesz mistrzem kierownicy

Ocena

5





# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



**99<sup>99</sup>**  
przystępna cena

## To nie osobistego



### WŁADZA



### RODZINA



### SZACUNEK



PLAY  
IT

[www.play-it.pl](http://www.play-it.pl)

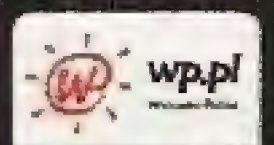
współwydane przez:



opracowane



patronat medialny:



©Copyright 2002 Illusion Softworks. Mafia and the Mafia logo are trademarks of Illusion Softworks. Published by Gathering of Developers. Gathering of Developers is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

[gry.wp.pl](http://gry.wp.pl)



Na pierwszy rzut oka gra wygląda na przygodówkę dla dzieci, jednak ma wiele do zaoferowania również starszym wymiataczom



Disney

SQUARESOFT

# KINGDOM HEARTS



**F**abula KINGDOM HEARTS, tak jak w większości produkcji Square, jest wyjątkowa. Tym razem wrogiem numer jeden są mroczne istoty zwane Heartless. Niczym pasożyty przechodzą z jednego świata do drugiego, niszcząc wszystko na swojej drodze, wysysając wszelakie światło i energię. Pech chciał, iż następny na liście znalazł się świat, w którym żyje chłopiec o imieniu Sora. Podczas ataku mrocznych istot główny bohater zostaje wessany przez tajemniczy huragan. Odzyskuje przytomność w miejscu zwanym Traverse Town i tam rozpoczyna największą przygodę swojego życia – poszukuje domu, miłości i swych przyjaciół.

lem serię FINAL FANTASY i identycznie stało się z KINGDOM HEARTS. Przygoda jest niezwykle długa i pełna nagłych zwrotów akcji, jednak autorom udało się zachować zadziwiającą płynność. Rewelacyjnie zrobiono przejścia pomiędzy jawą i snem głównego bohatera – wielokrotnie łapałem się na tym, iż nie byłem do końca przekonany, czy moja postać już się obudziła, czy też nadal śni o podróżach.

KINGDOM HEARTS nie jest rasowym RPG, to raczej połączenie platformówki 3D z elementami RPG à la THREADS OF FATE. Akcję gry oglądasz zza pleców głównego bohatera z dość małego kąta, chociaż możesz przełączać na widok z jego oczu. Ten drugi tryb służy jedynie do dokładniejszego przyjrzenia się wybranym przedmiotom. Wprowadzenie w pełni trójwymiarowego

Radość, wzruszenie, smutek – autorzy grają na emocjach gracza jak im się żywnie podoba. Za to najbardziej polubi-

środowiska uczyniło rozgrywkę o wiele bardziej wymagającą, gdyż niektóre przejścia i przedmioty zostały ukryte za najróżniejszymi przeszkodami. Dotychczasowe rozwiązania nie dawały autorom takiego pola manewru.

System walki, poprzez umiejscowienie kamery blisko pleców Sora, zyskał na chaotyczności. Jednym się to spodoba, inni mogą poczuć się nienajlepiej po dłuższej sesji kręcenia się w koło za niezliczonymi Heartless. By ułatwić ci zadanie, wprowadzono system „lock-on”. Jednym kliknięciem możesz zablokować aktualny cel, co da sygnał kamerze, by dogodnie ustawiała twój widok, oraz postaci, by starała się uderzać właśnie w niego. O ile na papierze wszystko ładnie się klaruje, to w ferworze walki kamera często ustawia się w dziwnych pozycjach. Teoretycznie, możesz ją zmusić do zmiany kąta widzenia, jednak w praktyce w ogóle nie ma na to czasu.

Szkielet systemu walki pozostał prawie identyczny z serią FINAL FANTASY, nadal możesz łykać magiczne mikstury, miotać magią czterech żywiołów czy przyzywać tzw. Summony. Ciekawostką zaś jest mechanizm nagradzania punktami doświadczenia nie tylko za efekt walki, ale również za finezję. Sztuczki magiczne oferują większą liczbę punktów do-



<b>Kingdom Hearts</b>		Ocena
Squaresoft+Disney / Sony		<b>6-</b>
<a href="http://www.kingdomhearts.com">http://www.kingdomhearts.com</a>		
Wersja PL	RPG	PC
Multiplayer	Cena: 229 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		DC
Memory Card		Xbox
6	Grafika	6- Dźwięk
5	Frajda	
Duża swoboda działania, bajeczna oprawa graficzna, nowatorskie rozwiązania		
Szalenie kamera, chaotyczne walki, utrudnienia w obsłudze		
Gra godna urzekających baśni rodem ze znanej serii FINAL FANTASY oraz fascynujących kreskówek Disneya		





świadczania. Dość ważne jest, by zrozumieć, na czym polega ten system, gdyż klasyczne hack&slash w KINGDOM HEARTS nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Gra mocno przypomina FINAL FANTASY. Praktycznie przez cały czas masz nakreślony najbliższy cel podróży, jednak wkoło rozsiane są dziesiątki pobocznych questów, które na długie godziny potrafią odciągnąć od głównego wątku fabularnego. Sprawia to wrażenie niezwyklej swobody – jest to dość rzadkie zjawisko wśród gier. Mieszkańcy kolejnych światów nie stoją przez wieczność w jednym miejscu, dlatego w większość miejsc warto zajrzeć dwa bądź nawet trzy razy – nigdy nie wiadomo, kiedy nadarzy się okazja, by komuś pomóc. Liczne powiązania KINGDOM HEARTS z serią FINAL FANTASY wcale nie są przypadkowe. Podczas podróży wielokrotnie napotkasz mieszkańców innych światów. Baa, niektóre z nich nawet własnoręcznie uratowałeś przed zagładą. Już na samym początku w Traverse Town spotkasz Moogles, Yuffie czy Aerith. Obok wyglądu zachowali oni również swoje niepowtarzalne charaktery, jak wojowniczy Squall w ponurym nastroju. Takie smaczki czynią grę niezapomnianą i są idealną pożywką dla fanów gier firmy Square.

Interface KINGDOM HEARTS nie jest idealny. Za poruszanie się odpow-



wiada lewy joy analogowy, a menu obsługujemy lewymi przyciskami bądź prawym joyem analogowym. W efekcie jesteś zmuszony korzystać wyłącznie z joyów, kiedy głośnie akcje przyciski zostają w niewygodnej pozycji. Wydaje mi się to szczególnie niepraktyczne, gdyż precyzyjne poruszanie się po menu analogowym

joyem jest dość trudne. Plusa za obsługę nie będzie.

Największym atutem KINGDOM HEARTS, zaraz obok bajecznej fabuły, jest przebogata oprawa graficzna i profesjonalne udźwiękowanie gry. Animacja postaci nie tylko wygląda świetnie, ale ma w sobie dużo życia. Sekret Disneya kryje się w dopracowanej w najmniejszych szczegółach mowie ciała bohaterów oraz ich mimice twarzy. Wystarczy spojrzeć na idącego Goofiego, żeby wyobrazić sobie, jaki ślamazarny charakter kryje się pod jego postacią. Jeśli dodasz do tego profesjonalnie podłożony dźwięk, w wykonaniu śmieszki aktorów – głos Sora podłożył Haley Joel Osment znany chociażby z filmów: „Szósty Zmysł” czy „Sztuczna Inteligencja”. Disney zawsze przemycił do swoich produkcji muzykę poważną i tym razem nie było inaczej. Muzykę do KINGDOM HEARTS skomponował Yoko Shimomura, wykonanie należy do New Japan Philharmonic Orchestra. O czystości dźwięku nie muszę nawet pisać – jest idealny.

Na koniec chciałem gorąco zachęcić wszystkich do kupna KINGDOM HEARTS. O ile nie masz wrodzonego wstrętu do postaci Disneya, to ta gra z pewnością cię urzeknie, tak jak i mnie.

Tomasz „Coval” Kowalski





Jeżeli chcesz przeżyć ciekawą przygodę, już dziś pakuj plecak. Może Wyspa Skarbów czeka właśnie na ciebie?

# Treasure Planet

**C**alkiem niedawno firma Disney postanowiła wykonać kolejny krok naprzód, coraz więcej czasu poświęcając nowym pomysłom. W końcu, ile razy można przeżywać przygody Piotrusia Pana czy Myszki Miki. Jedną z pierwszych ambitnych i ryzykownych zarazem decyzji Disneya była współprodukcja przygodówki KINGDOM HEARTS – istnego hitu na konsolowym rynku. Tym razem Disney wziął się za TREASURE PLANET, grę nawiązującą do kultowej książki o piratach „Treasure Island” napisanej przez Roberta Louisa Stevensona. Zamiast ograniczać się do jednej wyspy, autorzy przygotowali dla ciebie całą planetę kryjącą niezliczone skarby.

TREASURE PLANET należy do szybko zdobywającego ogromną popularność gatunku platformówek 3D. Akcję obserwujesz zza pleców bądź oczami głównego bohatera – Jima, aczkolwiek jedynie pierwszy tryb spełnia się w praktyce. O wiele łatwiej i przyjemniej się gra, kiedy dysponujesz szerszym polem widzenia oraz jesteś w stanie szybko zorientować się, że coś okłada cię po nerkach.

Nowa gra, nowe środki transportu – z okrętu przemierzającego zdradliwe morza i oceany przy-

dzie ci się przesiąść na futurystyczną wersję deski windsurfingowej napędzanej przez kosmiczny wiatr oraz okazałe silniki rakietowe. 8 poziomów słonecznego surfowania pozwoli ci zaprezentować szereg czaderskich trików, jak chociażby: grind (ślizg na krawędzi jakiejś powierzchni), grab (łapanie deski po wyskoku podczas lotu) czy spin (obracanie deski podczas jazdy bądź skoku). Oczywiście, powyższe triki nie zostały zaimplementowane ot tak sobie – wykonanie ich jest niezbędne do ukończenia wybranych etapów przygody.

Obok słonecznego surfowania nie ominie cię klasyczna platformówka. Podczas podróży przyjdzie ci zbadać wiele miejsc, niektóre z nich to: mroczny zakątek galaktyki Montresor, pełen krzątani port kosmiczny Crescentia, statek gwiazdny Legacy, no i oczywiście ‘Planeta Skarbów’. Na każdym z etapów czekają cię nowe wy-

zwania. Do ukończenia niektórych z nich niezbędne okaże się umiejętne korzystanie z Morpha – twojego towarzysza podróży. Ten różowy stworek potrafi przybierać postać praktycznie dowolnego obiektu, o ile ma on podobne gabaryty. Początkowo Jim nie bardzo potrafi się nim posługiwać, a jedynie, co przychodzi mu na myśl, to różowy młotek. Jednak w dalszych etapach wpadnie na ciekawsze pomysły, jak chociażby buty szybkości. Celem na każdym etapie jest zebranie specjalnych przedmiotów mających moc otwierania dostępu do nowych światów. Na samym końcu czeka cię pojedynek ze złym hersztem kosmicznych piratów, samym Johnem Silverem.

Potężną bronią TREASURE PLANET jest grafika i udźwiękowienie, w jaką wyposażono tę grę. Musisz jednak liczyć się z tym, że wszystkie postaci zachowały niepowtarzalny, acz trochę infantylny klimat disneyowskich produkcji. TREASURE PLANET udowadnia, że czasy piratów nie przeminęły bezpowrotnie, jedynie zmieniły się realia. Jest to nie tylko gra, ale również zaproszenie do kina na film o tym samym tytule. Ta jesień zapowiada się więc bardzo atrakcyjnie.

Tomasz „Covał” Kowalski

## Treasure Planet

Bizzare Creations / SONY

<http://www.scea.com>

Wersja PL

Platformówka

PC

Multiplayer

Cena: 199 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

DC

Memory Card

Xbox

5+ Grafika

5 Dźwięk

4+ Frajda

Bogata fabuła, spory poziom trudności, przepiękna grafika i świetny dźwięk

Momentami monotonna, trochę zbyt infantylna i cukierkowa. Jak to Disney

Interesująca propozycja, choć ze względu na pewną infantylność może nie spodobać się starszym i bardziej wymagającym graczom





# Czujesz, że nie nadasz?



## Świat gier konsolowych bez tajemnic. Już w grudniu.

08  
ISSN 1509-0558  
Wydanie specjalne  
CLICK! nr 30202  
nr indeksu  
358932

WSZYSTKO O GRACH I SPRZĘCIE

WYDANIE SPECJALNE  
Cena: 4.90 zł (w tym 7% VAT)

**CLICK!**

# KONSOLE

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • GAMEBOY

TEMAT NUMERU

ody



# Monitory

**Zdecydowanie za drogie... Na tyle, że potencjalny gracz nie może sobie pozwolić na ich kupno. Gdyby nie to, że mają w sobie to „coś”, pewnie nawet najbardziej zamożni nie interesowaliby się ich zakupem. Co przysparza im więc zafascynowanych użytkowników?**

**W** potocznej opinii panele postrzegane są jako monitory eleganckie i mniej szkodliwe dla oczu. Najdroższe modele możesz zobaczyć na biurkach prezesów i dyrektorów największych firm, tańsze egzemplarze coraz częściej stanowią wyposażenie banków, większych biur czy szkół. Jednakże w przeciągu ostatniego roku zdecydowanie wzrosła sprzedaż dla klienta indywidualnego. Niestety, monitory LCD nadal bardzo rzadko spotyka się na domowych biurkach. Przy podejmowaniu decyzji o zakupie monitora rzadko pod uwagę bierze się monitory ciekłokrystaliczne. Powodem tego jest najczęściej zaporowa cena, która stanowi podstawową przesłankę braną pod uwagę przez kupującego. Popularność paneli LCD zaczyna jednak rosnąć. Wciąż tylko nie wiadomo, czy są one już sensowną alternatywą lub kiedy zaczną ją stanowić dla monitorów kineskopowych?

Ze względu na stosunkowo niską cenę największe grono użytkowników zdobywają sobie modele o najniższej przekątnej dostępnej wśród paneli LCD, a więc 15 cali. Na pierwszy rzut oka widoczną zaletą LCD'ka jest przede wszystkim niewielka powierzchnia, którą taki monitor zajmuje na biurku. Ale nie tylko. Duże znaczenie może mieć ponadto obniżenie kosztów eksploatacji. Niestety, w domu trudno będzie zauważyć znaczący spadek zużycia energii, ale firma wyposażona w bardzo dużą ilość komputerów z pewnością to zaobserwuje. Monitor kineskopowy w zależności od przekątnej i modelu pobiera nawet do 160W energii, natomiast panele LCD pobierają jej nawet trzykrotnie mniej. Oczywiście stopień zużycia energii nie może stać się decydującą przesłanką przy podejmowaniu decyzji o wyborze monitora LCD czy CRT.

## LCD czy CRT – oto jest pytanie

Oczywiście wszystko ma swoje zalety i wady. Podstawową zaletą posiadania wyświetlacza LCD jest brak problemów z geometrią. Ponadto w tychże monitorach nie ma potrzeby dokonywania jakichkolwiek korekcyjnych zniekształceń czy niwelowania różnic jasności obrazu na powierzchni ekranu, gdyż geometria jest perfekcyjna. Osoba będąca fanatykiem precyzji nie miałaby w tym względzie nic do zarzucenia. Niestety, trzeba wspomnieć także o wadach.

Posiadając monitor CRT, trudno wyobrazić sobie dziś pracę przy poziomie odświeżania mniejszym niż 85 Hz. Maksymalna wartość tego parametru decyduje o jakości monitora CRT, ale nie LCD. W idealnym przypadku monitor CRT powinien pracować z częstotliwością odświeżania na poziomie 85-100 Hz. W wyświetlaczu LCD obraz nie jest tworzony przez wiązkę elektronów, lecz piksele – każdy składa się z trzech diod odpowiedzialnych za wyświetlanie jednego z trzech kolorów składowych. Jakość obrazu zależy od tego, jak szybko diody te są w stanie gasnąć i ponownie się zapalać. Szybkość ta nazywana jest czasem odpowiedzi.

W monitorach CRT kontrast może osiągać nawet wartość 700:1. W panelach LCD niski poziom kontrastu powoduje, że ciemniejsze odcienie są wyświetlane jako kolor czarny. Może to spr-

## Jak działa LCD?

### Światło

Ciekle kryształy nie świecą, tak więc źródło światła musi być umieszczone za ekranem

### Warstwy ciekłych kryształów

Kryształy LCD pozwalają na „obracanie” wiązki światła wokół własnej osi w zależności od przyłożonego napięcia. Dzięki temu przy wykorzystaniu filtrów polaryzacyjnych możliwe jest włączanie i wyłączenie danego punktu światła

### Filtry polaryzacyjne

To właśnie filtry polaryzacyjne odpowiadają za tworzenie obrazu na ekranie

### Elektroda

Ułożenie ciekłych kryształów i możliwość „obracania” wiązki światła zależy od napięcia prądu płynącego w elektrodzie

### Ekran

Na nim oglądasz akcję gry lub efekty swojej pracy...

### RGB

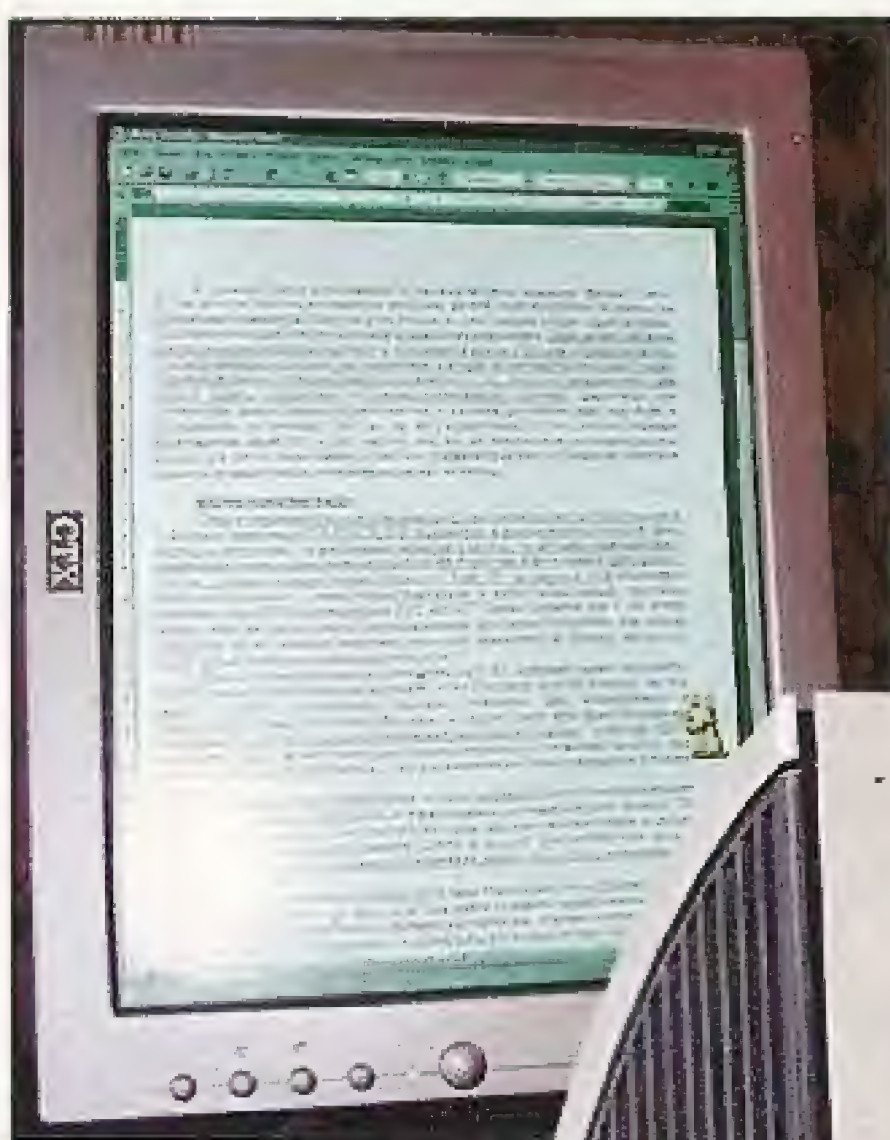
Każdy kolor wyświetlany na panelu LCD czy też zwykłym monitorze powstaje dzięki zsumowaniu trzech barw podstawowych: czerwonej (red), zielonej (green) i niebieskiej (blue). Włączenie napięcia powoduje, że w danym miejscu zostanie wyemitowane światło o danej barwie



Mimo zapewnień producentów, monitory LCD nie dorównują tradycyjnym pod względem jakości kolorów

wi, że niektóre detale obrazu znikną. Może to stanowić problem przede wszystkim w przypadku gier komputerowych, ponieważ wyświetlany obraz może mieć czasem ponury, szary kolor. W dziedzinie odwzorowywania kolorów wyświetlacze LCD zostały znacząco ulepszone w ciągu ostatniego roku, lecz liczbą wyświetlanych kolorów nie mogą się nadal równać z monitorami CRT. Zamiast gamy kolorów przechodzących płynnie jeden w drugi, wyświetlacze te prezentują ziarniste, cętkowane tekstury, podobne do tych widocznych po zmniejszeniu liczby kolorów w systemie Windows.

Do tej pory można było usłyszeć wiele krytycznych opinii na temat monitorów LCD ze względu na naganany obraz. W tej chwili monitory CRT mają znaczną



W pracy przyda się możliwość obrócenia ekranu o 90°. Ze zwykłym monitorem tego nie zrobisz



# przyszłości

	LCD (TFT)	Kineskop (CRT)	Przewaga
Jasność	170 do 300 cd/m <sup>2</sup>	80 do 120 cd/m <sup>2</sup>	LCD
Kontrast	150:1 do 500:1	350:1 do 700:1	CRT
Kąt widzenia	90° do 170°	Powyżej 150°	CRT
Błędy zbieżności	Brak	od 0.20 do 0.30 mm	LCD
Ostrość	Bardzo dobra	Bardzo dobra	–
Geometria	Perfekcyjna	Możliwe defekty	LCD
Liczba uszkodzonych pikseli	do 8	Brak	CRT
Sygnal wejściowy	Analogowy lub cyfrowy	Analogowy lub cyfrowy	–
Możliwe rozdzielczości	Interpolowana	Duży wybór	CRT
Jakość kolorów	Akceptowalna	Bardzo dobra	CRT
Migotanie obrazu	Brak	Niewidoczne pow. 85 Hz	LCD
Czas odpowiedzi	20 do 50 ms	Niezauważalny	CRT
Pobór mocy	24 do 40 W	60 do 160 W	LCD
Rozmiary / waga	Minimalne	Znaczące	LCD

przewagę pod względem kontrastu, jasności czy odwzorowania barw. Tymczasem w przypadku monitorów LCD na prowadzenie wysuwa się niemal wzorowa geometria i stabilność obrazu. Jak wiadomo, panele LCD wygrywały, wygrywają i nadal będą wygrywały w wyścigu o zdrowie. Monitor ciekłokrystaliczny to przede wszystkim nikła emisja szkodliwego promieniowania i stabilny obraz niemęczący dla wzroku. Po całym dniu przesiedzianym przed monitorem CRT oczy zaczynają boleć, a ty podchodzisz do komputera z niechęcią. Jednakże i w tej dziedzinie zanotowano ostatnimi czasy spory postęp. Wprowadzono bardzo wiele restrykcyjnych norm ochrony zdrowia. Pomimo tego nadal nie zbliżają one cię do komfortu oferowanego przez 'płaszczyk'.

## Duchy na ekranie

Jeszcze niedawno czas reakcji piksela dyskwalifikował jakikolwiek panel LCD do zastosowań domowych typu gry czy multimedia. Dlaczego? Spowodowane to było czasem, jaki mijał od chwili zaaplikowania sygnału pobudzającego piksel matrycy do świecenia do chwili ustalenia się zadanego stanu, który wtedy sięgał 50 milisekund, co oznaczało smużenie. Taki monitor mógł znaleźć zastosowanie jedynie w biurze, gdzie taki czas reakcji jest zupełnie wystarczający, ale w domu? Film lub jakaś gra wyglądałyby koszmarnie. Zdecydowanie lepiej obraz zaprezentuje się na panelu mającym mniejszy niż 50ms czas reakcji. Wybierając się do sklepu, należy zwrócić uwagę właśnie na ten parametr LCD'ka. Najlepsze pod tym względem monitory mają czas reakcji na poziomie nawet 25ms. Długi czas powoduje pojawie-

nie się smug, chociażby za kursorem myszki czy też za szybko poruszającymi się postaciami w wyświetlanej grze czy filmie. Nowe monitory LCD mają coraz krótsze czasy odpowiedzi, ale ciągle daleko im do klasycznych monitorów kineskopowych.

Jeszcze do niedawna na panel LCD trzeba było patrzeć, siedząc dokładnie naprzeciwko urządzenia. Próba patrzenia pod najmniejszym nawet kątem powodowała spore trudności w odszyfrowaniu tekstu. Obecnie jest już lepiej, gdyż deklarowane przez producentów panele wartości kąta widzenia oscylują w granicach 120 stopni. Gdy przed ekranem monitora zawsze siedzi jedna osoba, jest to mało istotny parametr, ale w domu, kiedy chcesz obejrzeć film czy przedstawić jakąś prezentację multimedialną w gronie kilku osób, nie da się posadzić wszystkich dokładnie na wprost ekranu. W przypadku monitorów tradycyjnych ten problem nie występuje, gdyż obraz nie ulega degradacji wraz ze zwiększaniem się kąta patrzenia, aż do osiągnięcia bardzo dużych wartości.

Coraz częściej 'płaszczyki' zostają przekształcane przez producentów w urządzenia pełniące funkcje telewizora. Mają bowiem w swojej podstawie zintegrowany tuner telewizyjny – przydatne dodatkowe urządzenie, które w jednej chwili pozwala zamienić panel komputerowy w telewizor.

Marcin Fisher  
zdjęcia: Liteon, CTX, Samsung



## LCD: przypadkowe odkrycie

**B**ył rok 1888, kiedy austriacki botanik Friedrich Reinitzer badał, jaką rolę odgrywa cholesterol w roślinach. Friedrich odkrył, że kryształ staje się mętnym płynem w temperaturze 145.5°, zaś przy 178.5° przechodzi on całkowicie w stan płynny. Botanik podzielił się swoim odkryciem z Otto Lehmannem, który odkrył następnie, że płyn ten posiada pewne właściwości kryształu. Stąd wzięła się nazwa - ciekły kryształ. Minęło kilkadziesiąt lat, technika poszła do przodu i światło dzienne ujrzała nazwa Liquid Crystal Display, która jest rozwinięciem skrótu LCD. Jak wiadomo w płaskich panelach stosuje się technologię ciekłych kryształów - stąd sama nazwa 'ciekłokrystaliczny'. Ciekłe kryształy zmieniając swoje położenie przepuszczają mniej lub więcej światła a całość sterowana jest poprzez dwa filtry polaryzujące. Oczywiście do tego dochodzą jeszcze filtry kolorów, odpowiedzialne za odwzorowanie barw na ekranie oraz folie sterujące.

## TN + Film

Monitory skonstruowane z użyciem tej technologii zazwyczaj podzielone są na dwie grupy – mające czas odpowiedzi równy co najmniej 45ms, oraz te z czasem odpowiedzi poniżej 40ms. Chociaż ciężko jest rozróżnić, czy dany monitor ma czas odpowiedzi równy 25, 30 czy 40ms, jednakże dużo łatwiej wskazać te urządzenia, które mają ten parametr na poziomie 45 czy 50ms. Należy zdać sobie sprawę, że im ten czas jest wyższy, tym gorzej. Efekt poświaty okazuje się bardzo dokuczliwy dla oczu. Z tego powodu gracze oraz maniacy czatów i innych komunikatorów internetowych powinni trzymać się z daleka od tego typu monitorów. Najlepszym panelem wykonanym w tej technologii jest najnowszy panel firmy Philips, oznaczony modelem 150MT, posiadający wbudowany tuner TV. Ten klejnot przerasta wszystkie wyświetlacze MVA, udowadniając wszystkim niedowiarkom, że technologia TN + film pokazuje jeszcze niejedną ciekawą rzecz.

## MVA

Technologia MVA jest nowsza, ale – co za tym idzie – niestety droższa. Czas odpowiedzi jest znacznie krótszy niż ten oferowany przez monitory typu TN + film. Ponadto współczynnik kontrastu wyświetlaczy MVA deklarowany jest jako wyższy niż w przypadku technologii TN + film. Praktyka okazuje się jednak być nieco inna niż teoria. Najszerszą gamę wyświetlanych odcieni oferuje paradoksalnie model wykonany w technologii TN + film. Nie można więc jednoznacznie stwierdzić, iż istnieje lepsza lub gorsza technologia produkcji wyświetlacza LCD. Najrozsądniejszym podejściem przy wyborze modelu jest ocena potrzeb i znalezienie urządzenia najlepiej je spełniającego.

## IPS

Technologia ta została opracowana przez firmy Hitachi oraz NEC, a w zamysle jej twórców miała za zadanie wyeliminować najgorsze wady techniki TN + film. Niestety, udało jej się tylko poprawić jedynie kąt widzenia, który wzrósł do 170°, a czas odpowiedzi deklarowany jest od 50 do 60ms. Liczba wyświetlanych kolorów wciąż jest średnia. Jeśli na punkt matrycy IPS nie podasz żadnego napięcia, kryształy pozostaną nieskręcone. Filtry są spolaryzowane pod kątem 90° względem siebie, wobec czego światło nie jest w stanie przez nie przejść. Skutkiem tego jest głęboka, doskonała czerń. Po podaniu napięcia na dany punkt za pomocą dwóch elektrod, kryształy przekręcają się o 90°, ustawiając się zgodnie z filtrem polaryzacyjnym i pozwalając światłu na przejście przez nie. Wadą tego rozwiązania jest zwiększona moc i czas odpowiedzi, będące efektem zastosowania dwóch elektrod.



Na niektórych monitorach LCD można także oglądać np. filmy z magnetowidu bądź odtwarzacza DVD

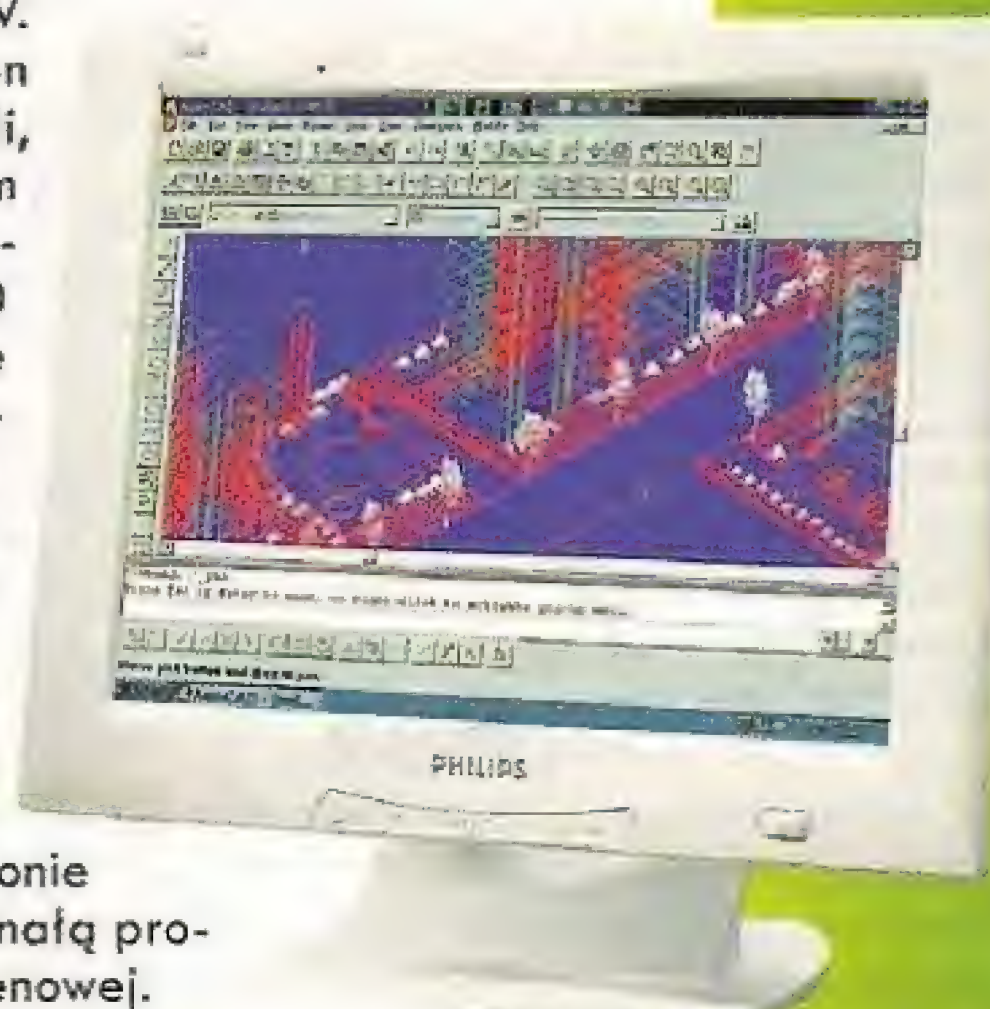


**P**omimo że w tym roku utrzymała się generalnie tendencja spadkowa w przypadku cen monitorów LCD, odnotowano jednak również większe podwyżki. Wyświetlacze LCD trafiły wreszcie pod strzechy – są one teraz dostępne w sensownych cenach. Nawet użytkownicy indywidualni zaczynają się nimi interesować. Nie ma w tym niczego dziwnego, ponieważ urządzenia te w ciągu ostatniego roku staniały o połowę, zaś ich jakość zdecydowanie się poprawiła.

Marcin Fisher / zdjęcia: Philips, CTX, Samsung, Eizo

## Philips 150MT

**O**statnimi czasy dużo mówi się o wcześniej już wspomnianym przeze mnie panelu LCD firmy Philips, oznaczonym symbolem 150MT i wyposażonym w tuner TV. Obecnie klasyfikuje się on w pierwszej dziesiątce paneli, wyróżniając się przy tym świetnymi parametrami wyświetlacza. Ponadto MT150 to monitor znakomity ze względu na uzyskiwaną rzeczywistą rozdzielczość na poziomie 1024x768 punktów przy optymalnej częstotliwości odświeżania na poziomie 60 Hz. Doskonały kontrast i szerokie kąty widzenia ok. 140 stopni w poziomie i ok. 120 stopni w pionie czynią z tego monitora doskonałą propozycję w swojej kategorii cenowej.



## CTX PV 520

**C**TX to firma starająca się wzmocnić swoją pozycję na rynku wyświetlaczy LCD. Trzeba przyznać, że radzą sobie z tym całkiem przyzwoicie. PV 520 to monitor, który miał zastąpić swojego poprzednika oznaczonego modelem PV 505 i jednocześnie poprawić większość jego niedociągnięć. Istotną rzeczą w monitorach LCD jest funkcja autoregulacji. W modelu PV520 producent zadbał o to, aby działała ona wręcz idealnie, niezależnie od tego, co robisz. Monitor wyświetla maksymalnie szeroką gamę kolorów przy ustawieniu kontrastu na 60, zaś jasności na 100. Niestety, obraz nie jest równie dobry w aplikacjach biurowych. Jeśli masz zamiar pracować z grafiką, to ten CTX nie jest najlepszą propozycją (ma ograniczony zakres wyświetlanych kolorów). Natomiast do czasu odpowiedzi testowanego monitora nie mam żadnych zarzutów. Gdyby nie problemy z kolorami, polecałbym ten wyświetlacz graczom.



## Eizo L365

**I**nnymi monitorami LCD, które warto polecić są produkty Eizo. Monitory pochodzące z tej firmy wyróżniają się parametrami i rozwiązaniami, których nie oferuje konkurencja. Tak też jest w przypadku monitora oznaczonego symbolem L365. Wyświetlacz ten ma kilka ciekawych cech, stawiających go o krok dalej przed konkurencją. 'Płaszczka' posiada najkrótszy czas odpowiedzi spośród większości monitorów dostępnych na rynku urządzeń, wynoszący jedynie 25ms. Stosunek kontrastu kształtuje się na poziomie 450:1, a kąt widzenia oscyluje w pionie w granicach 150°, zaś w poziomie 160°. Wbrew pozorom monitor nie posiada panelu MVA produkcji Fujitsu. Jest za to wykonany w technologii TN + film, zaś sam panel wyprodukowała firma ADI.



## Samsung SM 151MP

**S**yncMaster 151MP to jeden z szerokiej gamy monitorów ciekłokrystalicznych oferowanych przez firmę Samsung. To skrzyżowanie monitora i wyświetlacza wideo, wyposażonego w gniazda RCA i S-Video, umożliwia podłączenie odtwarzacza DVD, wideo czy kamery cyfrowej. Niestety, z monitorem nie są dostarczane odpowiednie kable. Monitor został zaprojektowany w taki sposób, by był przydatny w zastosowaniach, gdzie dostępne są dwa źródła sygnału. Ponadto model ten poleciłbym profesjonalistom pracującym z obrazem cyfrowym – operatorom studia telewizyjnego, pokojów kontrolnych, wystaw itd.

W monitorze zastosowano panel Samsunga. Deklarowany przez producenta czas odpowiedzi wynosi 25ms, niestety przy pracy z panelem ma się wrażenie, że wartość tego parametru wynosi zdecydowanie więcej. W monitorach firmy Samsung w wyświetlanym obrazie dominuje kolor niebieski, co jest spowodowane kiepską szerokością spektrum barw dla tego koloru. SyncMaster można bardziej pochwalić za ergonomię niż za jakość panelu. Jako telewizor SM 151MP może być, jak na monitor jest za drogi.



	CTX	Eizo	Samsung	Philips
Oznaczenie modelu	PV 520	L365	SyncMaster 151 MP	150MT
Technologia	TN + Film	TN + Film	TN + Film	TN + Film
Producent panelu LCD	Samsung	ADI	Samsung	Philips
Czas odpowiedzi*	45 ms	25 ms	brak danych	25 ms
Głębia kolorów	16 milionów	16 milionów	16 milionów	16 milionów
Współczynnik kontrastu**	350:01:00	450:01:00	330:01:00	310:01:00
Jasność	200 cd/m²	300 cd/m²	250 cd/m²	310 cd/m²
Kąt widzenia w pionie***	100°	150°	120°	65°
Kąt widzenia w poziomie	120°	160°	140°	75°
Złącza	Analogowe	Analogowe + cyfrowe	Analogowe, wejście SVHS i cinch	Analogowe, wejście antenowe, SVHS, euro/scart, wejścia audio, wyjście słuch.
Wbudowane głośniki	Brak	2 x 1W	Brak	2 x 2.5 W
Praca w pionie****	Nie	Nie	Nie	Nie
Cena	1.921 zł	3.550 zł	2.445 zł	3.059 zł

\*\* Im szybszy czas odpowiedzi, tym monitor lepiej będzie się sprawował (zwłaszcza w grach)

\*\* W zwykłych monitorach współczynnik kontrastu osiąga do 700:01:00

\*\*\* Większe kąty widzenia pozwalają obserwować obraz na ekranie osobom znajdującym się np. obok osoby obsługującej komputer

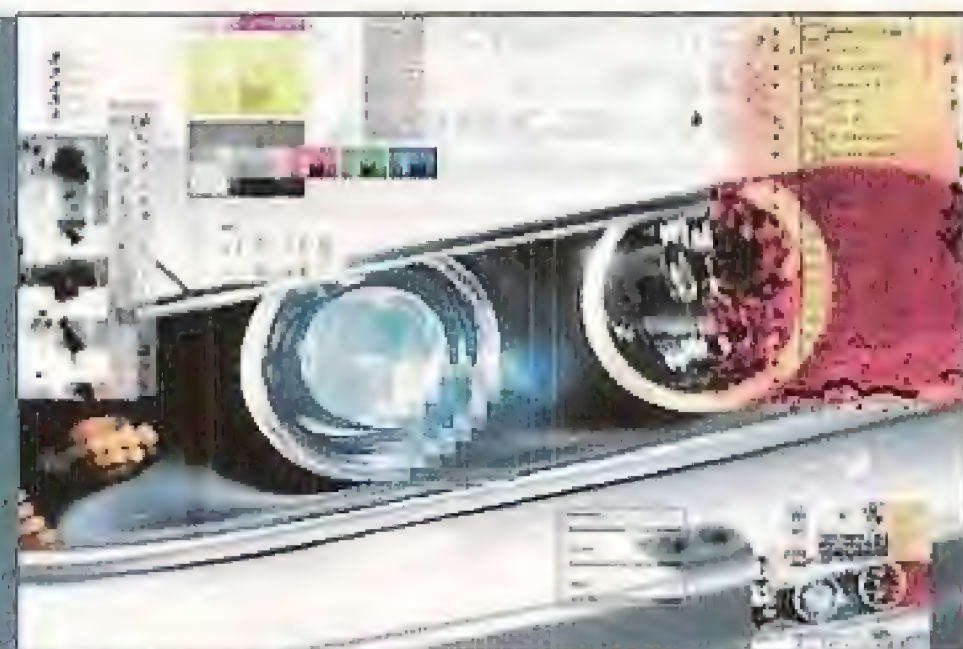
\*\*\*\* Możliwość pracy w pionie może się przydać podczas korzystania z programów biurowych i graficznych. Możliwy jest wtedy np. wygodny podgląd całej strony A4 ułożonej pionowo.





## ➤ SUPERTEST

Przenośne odtwarzacze MP3



## ➤ SUPERTEST

Programy do edycji zdjęć



## ➤ ORAZ

**WINDOWS** Niebieskie ekrany  
**EXCEL** Wyciągi bankowe i bilans  
**GOOGLE** Wyszukiwarka doskonała  
**ZOOM** Domowe "komórki"  
**ZOOM** Radeon 9700 Pro



## ➤ NIEZBĘDNIK PCF

ZESTAW NAJWAŻNIEJSZYCH APLIKACJI PIERWSZEJ POMOCY DLA TWOJEGO PECETA

Archiwizery/Benchmarki/DirectX/Edytory/Internet/  
Grafika/Multimedia/Przeglądarki/Tweakery

➤ Ponad 70 darmowych narzędzi freeware

➤ Pełna wersja Making Waves 2.43

## ➤ W NASTĘPNYM NUMERZE PC Format

**TEMAT NUMERU** Wypalanie płyt kompaktowych **SUPERTEST** Dyski twarde **SUPERTEST** Odtwarzacze filmów **KOMPLETNY PRZEWODNIK** Podkręcanie procesorów cz. 1 **ACCESS** Tabele i kwerendy **ORAZ** Pierwsza pozycja ze specjalnej Kolekcji PC Format - dwupłytowy, multimedialny kurs **CorelDRAW 8/9**



## Gadki szmatki ...

# Komunikatory

## Gdzie ich szukać i jak działają?

**P**rogramy typu „Instant Messaging” w Polsce określane są mianem „komunikatorów” i podobnie jak poczta elektroniczna oraz usługi IRC umożliwiają komunikację między użytkownikami sieci Internet. Ponadto pozwalają wysyłać SMS-y, a czasami nawet oferują dodatkowo tradycyjną

skrzynkę mailową. Komunikatory bardzo szybko stały się jednymi z najpopularniejszych programów używanych w Sieci. W tym artykule przedstawimy przegląd najpopularniejszych programów tego typu i pomożemy ci wybrać najlepszą aplikację.

Kiedy wydawało się, że po dżumie, trądzie, malarii i AIDS ludzkości nie grożą już żadne inne plagi, nagle pojawiły się komunikatory...



Strona domowa: <http://web.icq.com>

**Zalety:** dużo opcji, program znany na całym świecie, możliwość wysyłania SMS-ów zagranicę, raporty doręczenia, możliwość prowadzenia rozmowy głosowej  
**Wady:** dość trudna obsługa, reklamy, czasami zbyt przeciążone serwery

### ICQ

Pionierem wśród komunikatorów jest legendarny już program ICQ (czytaj: „I seek you”, czyli - szukam cię). Instalacja programu jest bardzo prosta i ogranicza się właściwie do uruchomienia specjalnego pliku instalatora. Każdy użytkownik rejestrując się otrzymuje swój własny unikalny numer internetowy (ICQ-UIN), dzięki któremu jest zauważalny i rozpoznawalny w Sieci. ICQ jest najbardziej popularnym komunikatorem internetowym stosowanym na całym świecie, a przez wielu Internautów oceniany jako najlepszy w swojej klasie. Jednak ICQ ze względu na to, że jest po angielsku i ma o wiele więcej opcji niż inne programy jest dość trudny w obsłudze. Inną wadą tego programu jest to, że jego serwery często są przeciążone i w godzinach szczytu trudno uzyskać połączenie. Niemniej, warto nauczyć się obsługi tego programu i korzystać zwłaszcza z usługi umożliwiającej wysyłanie SMS-ów. ICQ spośród wszystkich innych programów wyróżnia się tym, że podaje raporty zawierające m.in. o której wiadomość została dostarczona. Dzięki temu nie musisz martwić się, że wiadomość zaginęła gdzieś w cyberprzestrzeni.

ICQ możesz ściągnąć ze strony <http://web.icq.com>. Po szczęśliwej rejestracji i zalogowaniu możesz zacząć wysyłać wiadomości i SMS-y. Jeśli chcesz wysłać SMS-a kliknij na polecenie „Services” i wybierasz opcję „Sms Message”. Następnie musisz wybrać kraj, do którego chcesz wysłać wiadomość (dzięki ICQ możesz wysyłać SMS-y również do swoich znajomych za granicą) i wpisać numer. Uwaga! Jeśli wysyłasz wiadomość do Polski to pole „Code Area” musi pozostać puste! Na koniec wciskasz jeszcze tylko „Send” i możesz spokojnie czekać na potwierdzenie dostarczenia. Po zakończeniu wysyłania program proponuje ci dodanie numeru do listy

kontaktów. Jeśli się na to zgodzisz to następnym razem nie będziesz musiał wpisywać numeru. Wystarczy, że klikniesz na ikonę obok nazwy użytkownika i gotowe.

### Gadu-Gadu

Najpopularniejszym polskim programem tego typu jest Gadu-Gadu. Możesz go za darmo ściągnąć ze strony <http://www.gadugadu.pl>. Jeśli już ściągnąłeś plik instalacyjny (ok. 0,8 MB) to możesz zabrać się do instalacji i rejestracji. W tym celu wystarczy, że dwukrotnie klikniesz na ikonę instalatora, a kreator sprawnie przeprowadzi cię przez wszystkie niezbędne kroki. Najważniejszym etapem instalacji jest rejestracja nowego użytkownika. W specjalnym okienku musisz podać kilka niezbędnych danych (imię, nazwisko, miejscowość, itp.). Od ciebie zależy ile danych podasz. Im więcej, tym łatwiej będzie twoim przyjaciołom znaleźć cię w Sieci. Po poprawnej rejestracji

DZIWNIE,  
DOSTAŁEM NOWĄ  
WIADOMOŚĆ, ALE SYSTEM  
JAKOŚ JEJ NIE CZYTA...



Strona domowa:  
<http://www.gadugadu.pl>

**Zalety:** bardzo popularny program, dużo użytkowników, łatwa obsługa.  
**Wady:** reklamy, czasami zbyt przeciążone serwery





możesz zacząć konfigurację programu. Jest to bardzo proste. Aby przygotować wpis do listy kontaktów naciśnij ikonę „Kontakty” i wybierz polecenie „Dodaj”. Powinno ukazać się okienko, w którym możesz wpisać numer telefonu i inne dane osoby, do której będziesz wysyłał wiadomości. Jeśli wypełnisz już wszystkie pola naciśnij OK. Od tej chwili jeśli będziesz chciał wysłać wiadomość lub SMS-a do tej osoby wystarczy, że klikniesz na wyświetlonej ikonie. Ważne jest również odpowiednie skonfigurowanie usługi umożliwiającej wysyłanie SMS-ów. W tym celu wybierz opcję „Gadu-Gadu/Ustawienia” i znajdź zakładkę „SMS Express”. Tutaj możesz wpisać własny podpis jaki będzie za każdym razem wyświetlany w telefonie odbiorcy. Kolejny krok to przygotowanie listy kontaktów. Za pierwszym razem może zabrać to trochę czasu, ale trud włożony w przygotowanie listy zwróci się z nawiązką.

## Tlen.pl

Bardzo podobnym programem do „Gadu-Gadu” jest komunikator „Tlen.pl”. Umożliwia prowadzenie rozmowy w dwie lub więcej osób, a ponadto pozwala sprawdzać pocztę z konta mailowego w systemie Tlen.pl, które otrzymuje się w momencie rejestracji. Podstawową zaletą Tlenu jest możliwość komunikacji również z użytkownikami Gadu-Gadu. Dodatkowymi funkcjami programu są: możliwość przesyłania plików, tworzenie nowych grup na liście kontaktów, wbudowane powiadomianie o nowej poczcie na koncie Tlen.pl oraz wyszukiwanie osób w katalogu „Gadu-Gadu”.

Program można pobrać z Internetu ze strony <http://www.tlen.pl>. Instalacja i rejestracja jest równie prosta jak w przypadku Gadu-Gadu i nie powinna nikomu sprawić żadnych kłopotów. W najnowszych wersjach programu dodano możliwość prowadzenia rozmowy głosowej, skórki oraz emotikony.

Do dyspozycji jest również kilka trybów pracy programu. Unikalny jest tryb „Porozmawiajmy”, który zachęca innych użytkowników do nawiązania rozmowy.

Przez długi czas Tlen był jednym z najsprawniej działających polskich komunikatorów. Niestety, wraz ze wzrostem liczby użytkowników stopnio-

wo spada jakość świadczonych usług. Teraz dość często serwery są przeciążone i trudno się zalogować. Zaczęły pojawiać się również reklamy.

## WP Kontakt

WP Kontakt to program przygotowany przez programistów Wirtualnej Polski. Do podstawowych funkcji aplikacji należy umożliwienie porozumiewania użytkownikom znajdującym się aktualnie w sieci, wzajemną wymianę plików, oraz wysyłanie SMS-ów. WP Kontakt dodatkowo wyposażony został w moduł syntezy mowy, który umożliwia usłyszenie niektórych wiadomości. Z punktu widzenia funkcjonalności jest to dodatek, który tylko niepotrzebnie obciąża komputer, choć na pewno przyda się osobom niewidomym. Synteza mowy jest w tym programie opcjonalnym modulem, który należy dodatkowo pobrać, ponieważ domyślnie nie jest instalowany. Na uwagę zasługuje bogaty zestaw zakładek o nazwie „Moja WP”. Dzięki nim użytkownik ma dostęp do kilkudziesięciu serwisów Wirtualnej Polski. Aby korzystać w programie należy założyć konto pocztowe na serwerze Wirtualnej Polski.

## OKomunikator

OKomunikator (OK) jest programem udostępnionym przez portal Onet.pl. Podobnie jak w konkurencyjnych programach tego typu, oprócz możliwości prowadzenia rozmów między użytkownikami udostępniono usługę pozwalającą wysyłać SMS-y do telefonów sieci Idea, Era oraz Plus. Od wersji „1.20.001” aplikacja wyposażona została w applet „CzatOnet”, który umożliwia szybkie i wygodnie włączanie się do czatów toczących się na portalu Onet. Dane wysyłane przy pomocy „OK” są zabezpieczone, ponieważ program wykorzystuje bezpieczny standard szyfrowania oparty o algorytm AES. Program może automatycznie uruchamiać się przy starcie Windowsów, a wiadomości nieodebrane czekają na pojawienie się adresata w sieci. „OKomunikator” pozwala na ignorowanie niechcianych użytkowników. Jak większość tego typu programów posiada archiwum wiadomości powiązane z konkretnymi osobami z listy kontaktów. Archiwum można przeglądać i zapisywać do pliku tekstowego. Program powiadamia o nowych listach e-mail w dowolnej skrzynce pocztowej użytkownika Onet.pl. Szczególnie atrakcyjnie przedstawiają się dostępne w programie „skórki”. Do wyboru są „skóry” z publicznej galerii skórek lub możliwość zdefiniowania własnych. „OKomunikator” w wersji instalacyjnej można ściągnąć ze strony głównej serwisu – <http://ok.onet.pl/>.

Aleksander Wiñciorek

## OKomunikator



### TLEN

**Strona domowa:**  
<http://www.tlen.pl>

**Zalety:** bardzo popularny program, możliwość komunikacji z użytkownikami Gadu-Gadu, łatwa obsługa, możliwość prowadzenia rozmowy głosowej, konto pocztowe

**Wady:** czasami zbyt przeciążone serwery, zaczynają pojawiać się reklamy

### WPkontakt

**Strona domowa:**  
<http://kontakt.wp.pl/>

**Zalety:** szybki serwer, synteza mowy

**Wady:** mało popularny, ubogie opcje



### OKomunikator

**Strona domowa:** <http://ok.onet.pl/>

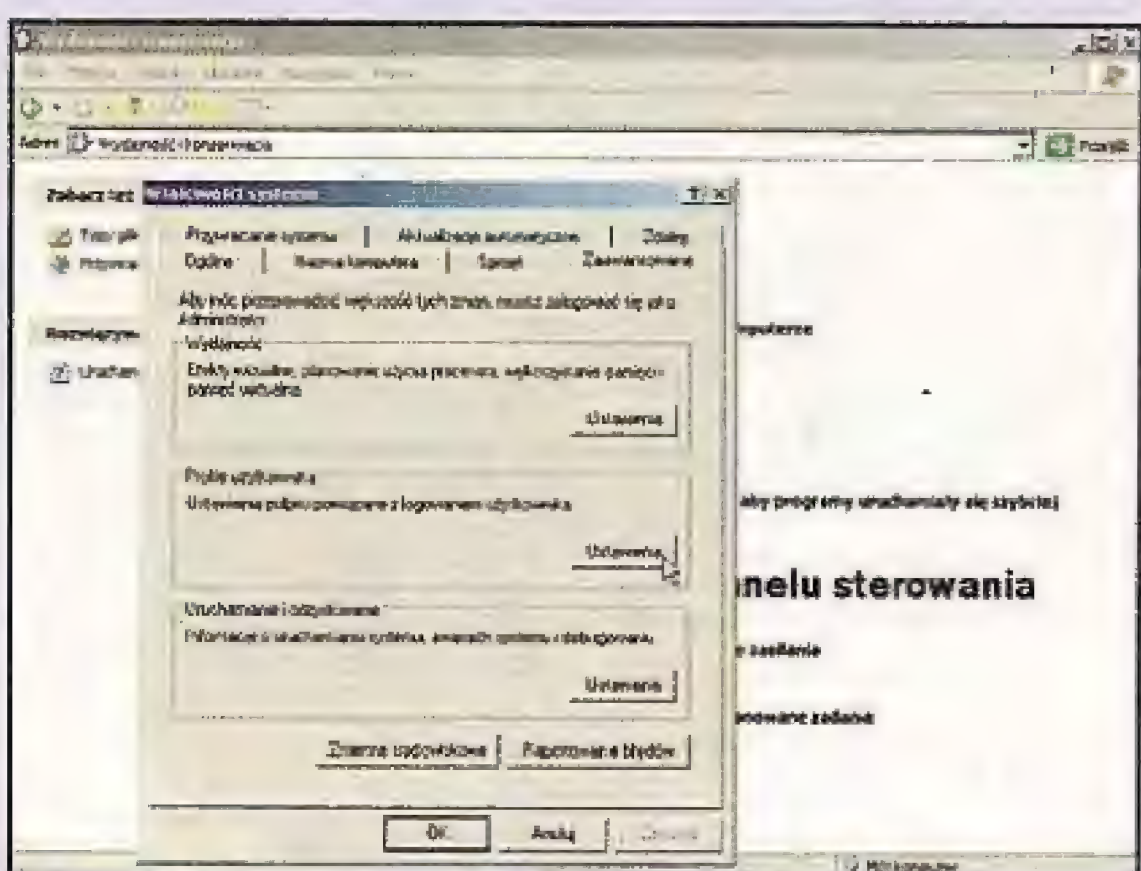
**Zalety:** szybki serwer, bezpieczne wysyłanie wiadomości, możliwość korzystania z czatów Onet.pl

**Wady:** mało popularny.



# Dwa systemy jeden komputer...

## Jak pogodzić Windows 98 i XP?



Najnowszy system Microsoftu ma wiele zalet, nie jest jednak wolny od wad. Najważniejsza z nich to brak sterowników do niektórych urządzeń oraz niezgodność z niektórymi starszymi programami i grami. Możesz oczywiście przestać z nich korzystać, ale jeżeli dysponujesz starszymi okienkami, można pokusić się o zainstalowanie obydwu systemów...

**Z**aletą takiego rozwiązania jest oczywista. Otrzymasz stabilną konfigurację zbudowaną na Windows XP, przeznaczoną do codziennej pracy i łączenia się z Internetem. Będziesz mógł także grać praktycznie we wszystkie nowe i w część starszych gier. W momencie, kiedy okaże się, że coś w nowych okienkach po prostu nie działa, wystarczy zrestartować komputer i załadować starszego Windowsa. Rozwiąże to także problem urządzeń nieobsługiwanych przez XP – jeśli nie uda ci się znaleźć zaktualizowanych sterowników, zawsze będziesz mógł pracować na istniejących w Windowsie 98 czy Me. Dwa systemy oznaczają także mniejsze ryzyko zablokowania komputera przez np. awarię programową. W momencie, kiedy jeden Windows odmówi posłuszeństwa, zawsze będzie można skorzystać z drugiego.

### System dwa razy

Jeśli masz działające Windows 9x/Me i dwie partycje na dysku, od razu możesz przejść do instalacji drugiego systemu.

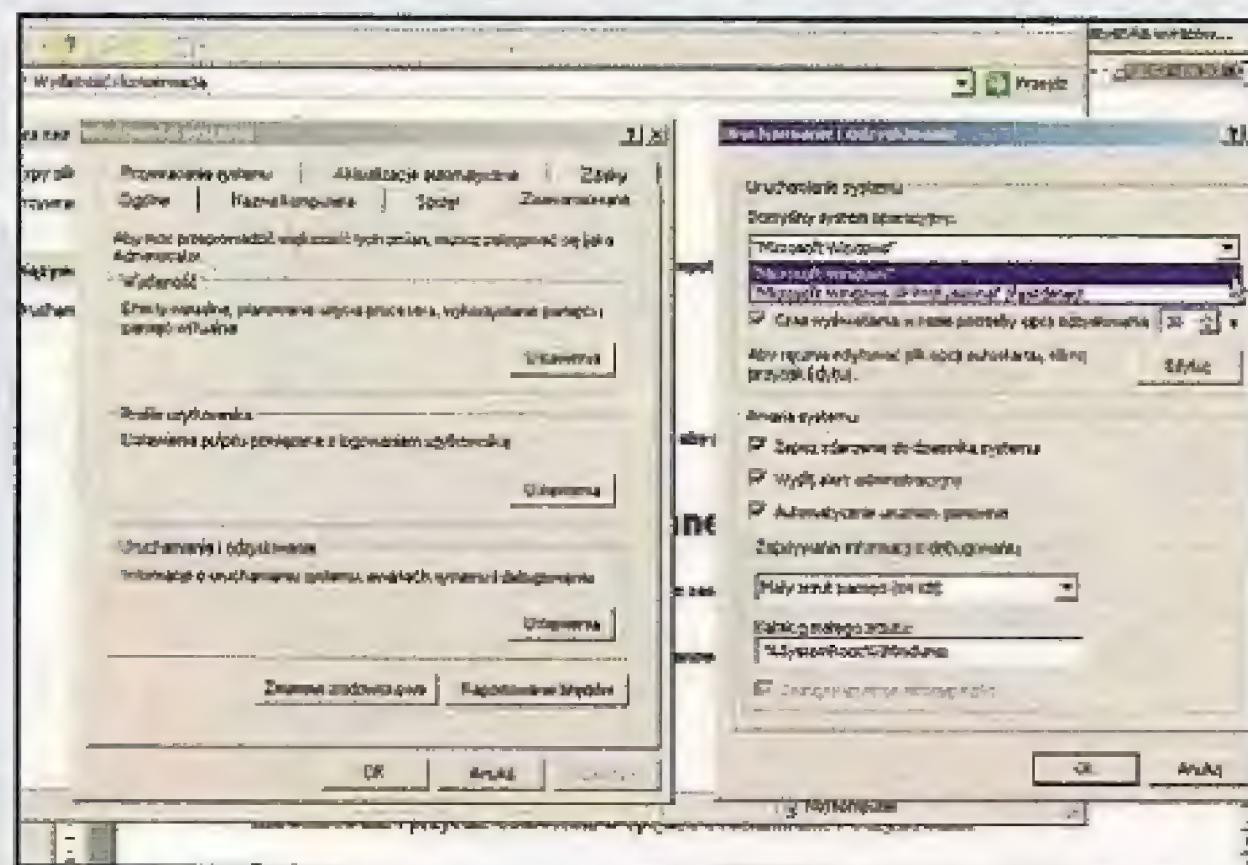
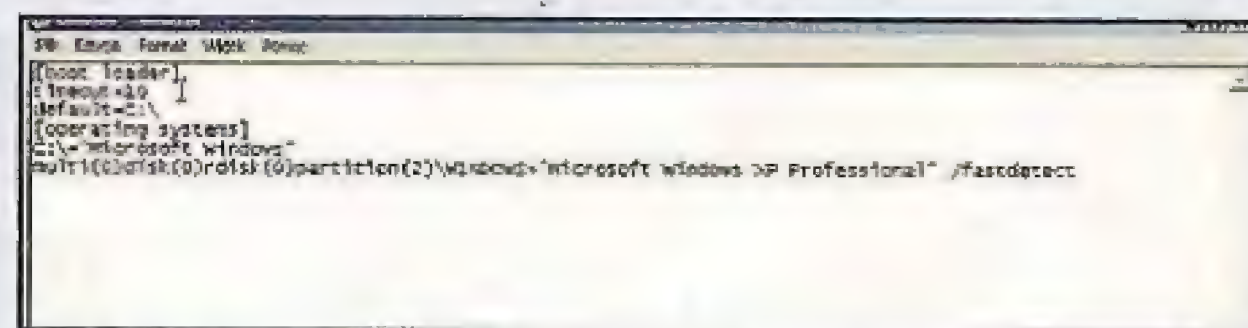
Po włożeniu płytki z Windows XP wybierz rozpoczęcie instalacji, w kolejnym okienku z wyborem typu instalacji wybierz wariant drugi – Nowa instalacja. Jest to o tyle ważne, że wybranie pierwszego wariantu – uaktualnienia – spowodowałoby nałożenie Windowsa XP na Windowsa 98. Następnie zaakceptuj warunki licencji i wpisz kod produktu. Kiedy system przygotuje wszystkie odpowiednie pliki, zresetuje komputer. Po ponownym uruchomieniu po raz pierwszy ukaże się menu wyboru systemów. Wybierz Instalację systemu Windows XP. Podążając za instrukcjami na ekranie, dojdiesz do momentu wyboru partycji. System automatycznie zaproponuje ci drugą partycję (D:); jeśli twój dysk ma tylko dwie partycje, możesz spokojnie kontynuować instalację, jeśli masz więcej partycji lub dysków, wciśnij Esc, aby przejść do menu przygotowywania partycji. Korzystając z zawartych tam opcji, będziesz mógł wybrać dowolną partycję, sfor-

### FAT32 i NTFS

Obydwa obco brzmiące skróty oznaczają system zapisu danych na twardym dysku. FAT32 przeznaczony jest dla Windows 98/Me, NTFS dla 2000/XP, choć systemy te potrafią pracować także na dyskach sformatowanych pod FAT. Podstawowa różnica pomiędzy poszczególnymi systemami wiąże się z metodą podziału dysku na jednostki alokacji, czyli niewielkie fragmenty wypełniane danymi. W przypadku FAT32 ich wielkość jest zmienna i zależy od rozmiaru partycji, a różnice są znaczące: dla partycji poniżej 8GB wynosi 4 KB, a dla molochów powyżej 32 GB aż 32 KB. Dla systemu NTFS wielkość jednostki alokacji jest praktycznie stała i wynosi 4 KB. Co to oznacza w praktyce? System zapisując plik, zajmuje nim określoną liczbę jednostek alokacji. Jeśli plik ma wielkość 16 KB, na dysku NTFS zajmuje 4 jednostki alokacji po 4 KB każdy, natomiast na 40 GB dysku FAT32 zajmuje 32 KB, zupełnie tak samo jak plik o wielkości 1 KB. W ekstremalnych przypadkach prowadzi to do sytuacji, w której 25 MB katalog (rozkład jazdy komunikacji miejskiej zawierający ponad 15 tys. plików to niecałe 2 KB każdy) na partycji FAT32 o wielkości 7 GB zajmuje ponad 60 MB, natomiast na 10 GB partycji wielkość zajmowanego miejsca wzrasta do prawie 120 MB. W przypadku normalnych katalogów różnice nie są aż tak duże, ale wciąż zauważalne.

### Zaczynamy, czyli co warto wiedzieć na początek

Na początku ważny komunikat dla posiadaczy nowych komputerów, kupionych z Windows XP. Jeżeli chcesz korzystać z dobrodziejstw dwóch systemów, czeka cię dodatkowa, nieprzyjemna praca – konieczne będzie całkowite usunięcie systemu z twardego dysku! Instalację dwóch Windowsów trzeba zacząć od tego starszego – 98 lub Me. W przypadku systemów XP fabrycznie postawionych na partycjach NTFS konieczne będzie także jej zlikwidowanie i założenie nowej w formacie FAT32, co oczywiście usunie z niej wszystkie dane. Wprowadzie istnieją programy potrafiące przekonwertować partycję bez utraty danych, ale konieczność skasowania systemu stawia pod znakiem zapytania logiczność takiej operacji. Dwa systemy to także znaczny przyrost danych na twardym dysku, dlatego raczej nie ma sensu tworzenia takiej konfiguracji na dyskach poniżej 6 GB. Przed rozpoczęciem instalacji systemów konieczne jest także podzielenie dysku na co najmniej dwie partycje, pierwszą dla Windowsa 98/Me, drugą dla XP. W sytuacji, gdy twój komputer posiada duży dysk, ale tylko z jedną partycją, możesz podzielić ją bez kasowania danych i systemu, korzystając z dodatkowego programu, takiego jak np. Partition Magic 7. Jeśli posiadasz komputer z dyskiem podzielonym na partycje i z zainstalowanym Windows 98 lub Me, możesz przystąpić do instalowania drugiego systemu praktycznie bez żadnych przygotowań.







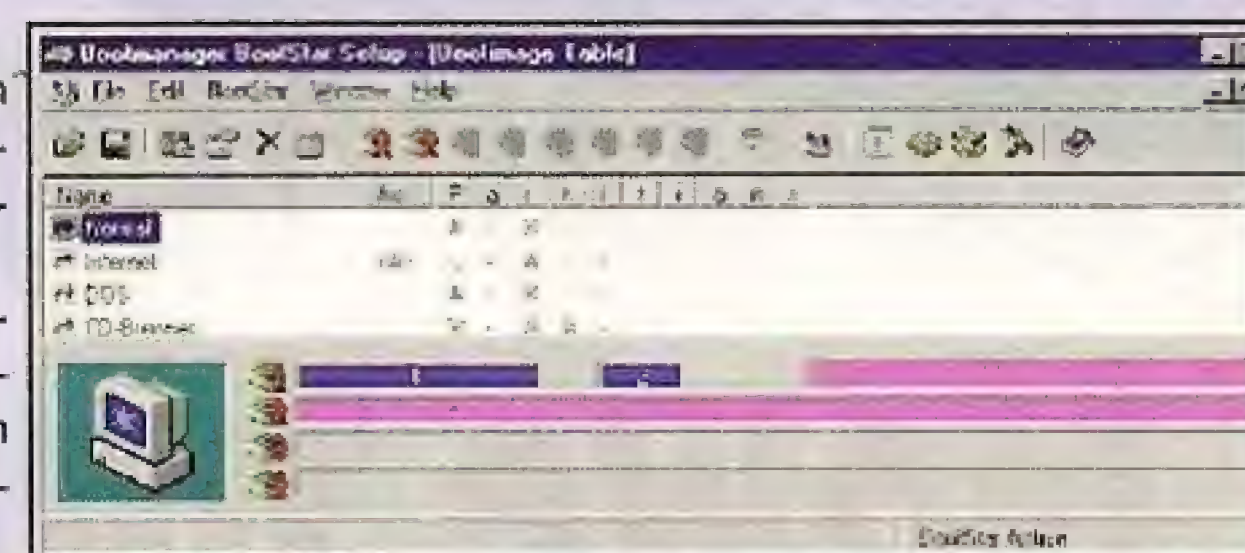
dyskietki startowej z poczciwym, starym DOS'em. Przypominamy, że partycje zakłada się programem FDISK, a formatuje poleceniem FORMAT...

Gdy już przygotujesz miejsce na dysku, rozpocznij normalną instalację pierwszego (starszego systemu). Gdy system się zainstaluje, uruchom instalator drugiego systemu.

## Wybieramy

Po zakończeniu instalacji przy każdym uruchomieniu komputer wita cię ekranem umożliwiającym wybór systemu. Jeśli nie wciśniesz żadnego przycisku, to po 30 sekundach automatycznie wybrany zostanie XP. Jeśli chcesz zmodyfikować te ustawienia, uruchom Windows XP, a następnie otwórz Panel Sterowania (znajduje się w menu Start w Ustawieniach). Kliknij na ikonke Wydajność i konfiguracja, a następnie wybierz znajdującą się na dole okienka ikonkę System. W nowo otwartym oknie wybierz zakładkę Zaawansowane i przycisk Ustawienia w opcjach Uruchamianie i odzyskiwanie. W nowo otwartym oknie możesz wybrać domyślnie uruchamiany system oraz na jakim Windowsie chcesz pracować. Ustawienie czasu na 0 spowoduje automatyczne wybieranie domyślnego systemu. Jeśli wybierzesz jako domyślny system Windows 98 lub Me i ustawisz czas wyświetlania listy systemów na 0, to Windows XP przestanie być widoczny i stracisz możliwość jego uruchamiania. Na szczęście można ręcznie przywrócić menu startowe z poziomu Windowsa 98. Wystarczy odszukać w katalogu głównym na dysku C: plik boot.ini – jest on ukrytym plikiem systemowym przeznaczonym tylko do odczytu, więc aby go zobaczyć, konieczne będzie włączenie opcji Wyświetlaj wszystkie pliki w Opcjach plików oraz zmiana statusu we Właściwościach tak, aby możliwy był jego zapis. Kiedy namierzysz już odpowiedni plik, otwórz go w notatniku i zmodyfikuj drugą linię, zmieniając wpis „timeout=0” na np. „timeout=20” tak, aby menu wyboru systemów ukazywało się przez 20sekund. Powodzenia.

Krzysztof Adamczyk



## Dysk podzielony

Przed instalacją kolejnego systemu operacyjnego, niezależnie od tego, czy będzie to drugi Windows, czy np. Linux, konieczne będzie przyjrzenie się twojemu twardemu dyskowi. Bardzo często w nowych komputerach dysk twardy posiada tylko jedną partycję, co skutecznie uniemożliwia instalację dodatkowego systemu.

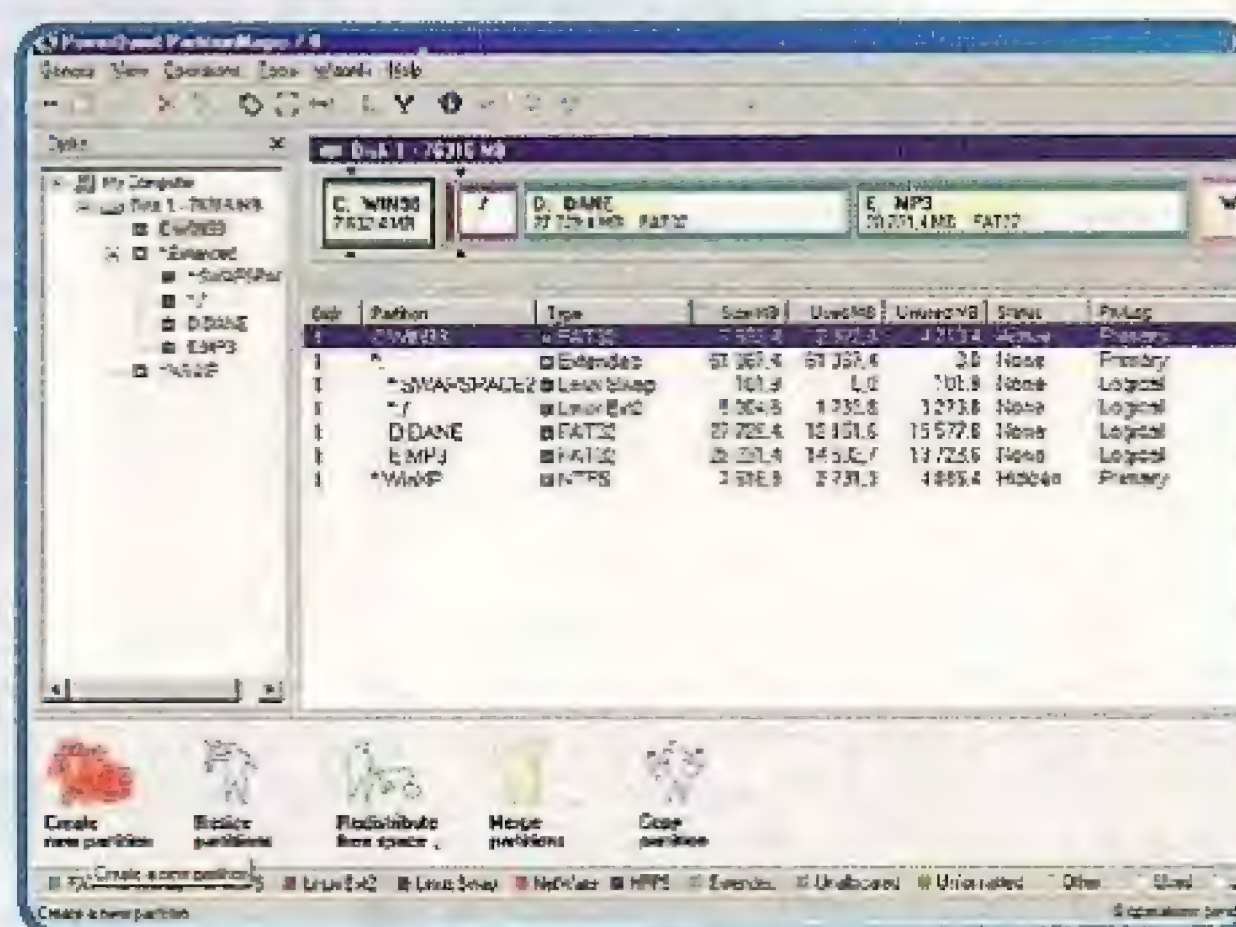
Najprostszą metodą rozwiązania tego problemu jest zmiana pierwotnego podziału miejsca poprzez skasowanie istniejącej partycji i utworzenie dwóch nowych, np. za pomocą systemowego programu fdisk. Metoda ta, niestety, wiąże się z utratą wszystkich danych i koniecznością powtórnej instalowania systemu. Aby uniknąć niepotrzebnej pracy, skorzystaj z programu PartitionMagic 7. Umożliwia on dokonywanie dowolnych operacji na dyskach bez konieczności kasowania danych.

Po uruchomieniu programu po prawej stronie zobaczysz graficzne przedstawienie podziału twojego dysku. Na dole znajdują się ikonki umożliwiające wykonanie podstawowych operacji. Wybierz Create new partition, następnie program zapyta cię, czy na nowo utworzonej partycji zamierzasz instalować system, zaznacz Yes i wybierz system operacyjny z listy (w tym wypadku będzie to Windows XP). Następnie wybierz system plików dla nowej partycji – możesz wybierać pomiędzy FAT 32 a NTFS.

O różnicach pomiędzy nimi możesz przeczytać w ramce obok. Kolejne okienko zawiera opcję umożliwiającą wybór typu partycji; nadaj nowej partycji status podstawowej (wybierając Primary). Program zaproponuje najlepsze ułożenie partycji na dysku. W kolejnym okienku będziesz mógł wybrać, z której partycji ma być wzięte miejsce na utworzenie nowej – jeśli masz tylko jedną partycję, zaznacz C:, w innym wypadku możesz wziąć miejsce ze wszystkich dostępnych. W kolejnym oknie określ rozmiar nowej partycji oraz nadaj jej etykietę. Program przedstawi ci graficzne porównanie starego i nowego podziału dysku – wciśnij Finish.

W tym momencie możesz jeszcze wycofać wszystkie zmiany! Wystarczy tylko wcisnąć ikonkę Undo w prawym dolnym rogu programu, a podział dysku wróci do poprzedniego stanu.

Aby ostatecznie zaakceptować zmiany, wciśnij Apply changes i poczekaj dłuższą chwilę, aż program upora się z przeniesieniem wszystkich plików. Gdy zakończy, możesz zacząć instalować Windowsa XP (lub Windows 2000).



matować ją lub przekonwertować na system NTFS. Pamiętaj jednak, że po takiej operacji będzie ona widoczna tylko dla XP, Windows 98 będzie mógł odczytywać dane tylko i wyłącznie z pierwszej partycji. Po wyborze partycji pozostaje już tylko obserwowanie przebiegu instalacji. Jeśli masz trochę szczęścia i w miarę typowy sprzęt, XP sam zainstaluje odpowiednie sterowniki, jeśli nie, konieczna będzie drobna żonglerka płytkami. Aby jej zapobiec, możesz wszystkie potrzebne sterowniki przekopiować do jednego katalogu, w ten sposób zaoszczędzisz sobie kilkakrotnego przekładania cedeków. Jeśli nie udało ci się namierzyć nowych wersji dla XP, spróbuj zastosować starsze sterowniki przeznaczone dla Windows 2000. W wielu wypadkach umożliwiają one poprawną obsługę urządzenia.

Więcej roboty czeka cię przy instalacji obydwu systemów od początku. Po pierwsze, musisz przygotować na dysku dwie partycje i je sformatować. Do tego celu możesz użyć



# Nowe numery dostępne

**P**olskie opłaty za dostęp do Internetu należą do jednych z najwyższych na świecie. Niemniej jednak, ostatnio na rynku dostawców usług internetowych nastąpił spory ruch. Z wielką werwą o nowych klientów zaczęła walczyć znana wszystkim internautom firma Onet.pl, która uruchomiła ogólnopolski darmowy numer dostępowy.

Cena połączeń z numerem OnetKonekt 020 95 80 będzie niestety taka sama, jak w przypadku numeru 020 21 22 (numer TP S.A.). Utrzymane zostały także podziały czasowe: od godziny 6 do godziny 18 jeden impuls jest naliczany co 3 minuty połączenia, natomiast w dni wolne od pracy oraz w dni powszednie od godz. 18 do 6 – impuls jest naliczany co 6 minut. Cena za impuls różni się w zależności od posiadanego pakietu telefonicznego TPSA. Rozliczenie za czas połączenia powinno znaleźć się na dotychczasowym rachunku telefonicznym wliczone w koszt połączenia z Internetem przy pomocy numerów 020.

Zachętą do korzystania z numeru OnetKonekt mają być dodatkowe usługi: specjalny dostęp do serwera gier, darmowy streaming – możliwość oglądania w Internecie TVN 24, konto e-mail oraz WWW o bogatszych niż darmowe opcjach. Poza tym Onet zapowiada dla użytkowników OnetKonekt preferencyjny lub nawet darmowy dostęp do płatnych serwisów oraz zniżki na płatne produkty portalu.

## Jak zainstalować OnetKonekt?

Możesz skorzystać z posiadanego już połączenia z Internetem, wejść na stronę <http://konekt.onet.pl> i nacisnąć przycisk „Zainstaluj”. Następnie postępuj zgodnie z bardzo krótką i prostą instrukcją. Możesz także ręcznie skonfigurować połączenie (dokładną instrukcję dla różnych systemów operacyjnych znajdziesz na stronie <http://konekt.onet.pl>), wpisując do niego numer 020 95 80 oraz login „ppp” i hasło „ppp”.

Trzeci sposób to skorzystanie z „Konektora” – specjalnego programu do łączenia się z Internetem, który oprócz samego łączenia z Siecią ma szereg innych użytecznych funkcji. Funkcje te z czasem będą rozbudowywane przez Onet.pl. np. zabezpieczenia przed niekontrolowanym przełączaniem przez nieuczciwych twórców stron WWW na inne, blokada wysokopłatnych numerów dostępowych, itp.



## Ryczałt w Internecie

Abonentom Netii korzystającym z Internetu poprzez numery dostępne 020 9267 oraz 020 9244 mogą skorzystać z trzech wariantów ryczałtów (wykupionej określonej liczby godzin spędzonych w Sieci). Są to INTERNET 100 – 100 godzin dostępu do Internetu miesięcznie za 100 zł netto i INTERNET 50 – 50 godzin dostępu do Internetu miesięcznie za 70 zł netto. Czas połączeń w ramach ryczałtu „Internet 50” i „Internet 100” można wykorzystać w dowolnych godzinach w ciągu doby, w dowolnym dniu tygodnia. Atrakcyjnie przedstawia się też oferta INTERNET NOC, która oferuje nielimitowany czas połączeń z Internetem w godzinach 24:00 - 6:00 za 50 zł netto miesięcznie. Wadą Internetii jest to, że nie jest dostępna w całej Polsce. Zasięg sieci obecnie jest następujący: strefa kaliska (62), katowicka (32), kielecka (41), lubelska (81), pilska (67), poznańska (61), radomska (48), siedlecka (25), warszawska (22) i wrocławska (54). Osoby nie chcące wykupować ryczałtu mogą także skorzystać z oferty połączenia typu Call-Back. Szczegóły oferty znajdziesz na stronie <http://www.internetia.pl>.

## W TP S.A. nadal bez zmian...

Nasz etatowy monopolista również jakby się zreflektował, że na Internecie można zarobić w inny sposób i przygotował ofertę w postaci Pakietów Internetowych.

Pakiety Internetowe TP to komfort stałej liczby godzin dostępu do Internetu za ustaloną z góry opłatą (tak twierdzą reklamy). Pora dnia i dzień tygodnia nie gra roli – dopóki nie wyczerpie się limit czasowy, zawsze obowiązuje ta sama cena. Z usługi mogą niestety skorzystać, nie wiadomo czemu, tylko abonenci planów taryfowych

Aktywnego i Standardowego oraz użytkownicy usługi ISDN Octopus S. Tym samym wszyscy, którzy chcą płacić mniej, wybrali pakiet Oszczędny i chcą tanio surfować w Sieci, TP S.A. mówi „mamy was w nosie”... W skład każdego pakietu wchodzi:

- Dostęp do sieci Internet (jak wiadomo, i tak ogólnie dostępny...)
- Aplikacja dostępowa ułatwiająca korzystanie z zasobów Sieci (o której wielu użytkowników wyraża się w sposób nie pozwalający na zacytowanie)
- Skrzynka poczty elektronicznej o pojemności 10 MB w domenie @xl.wp.pl,

- Całodobowa pomoc konsultantów Contact Center pod numerem telefonu 0 801 321 123

W ramach Pakietów Internetowych TPSA oferuje trzy warianty usługi:

PAKIET 15 – to piętnaście godzin surfowania po Internecie za 35 złotych miesięcznie, PAKIET 30 – pozwala na trzydziestogodzinny dostęp do interaktywnej sieci za 60 złotych miesięcznie, PAKIET 45 – umożliwi korzystanie z Internetu przez czterdzieści pięć godzin za 80 złotych miesięcznie.

Po przekroczeniu limitu godzin, opłaty są naliczane według standar-

dowych stawek obowiązujących w danym abonamencie. Niestety, w jednym okresie rozliczeniowym można wykupić tylko jeden pakiet, co jest kolejnym idiotyzmem. Niewykorzystany limit godzin w ramach pakietu internetowego w danym miesiącu kalendarzowym nie jest przenoszony na następny miesiąc kalendarzowy. Jeśli jesteś mimo wszystko zainteresowany wykupieniem któregoś z pakietów zadzwoń, do najbliższego biura TPSA, lub zajrzyj na stronę <http://www.telekomunikacja.pl>.

## I co dalej?

Dostępne oferty na pewno nie są tym, na co mogliby liczyć internauci. Należy tylko mieć nadzieję, że wraz ze wzrostem konkurencji nasz zatwardziały monopolista będzie zmuszony do obniżenia cen dostępu do Sieci i nie będzie mógł dowolnie ustalać warunków dla współpracujących operatorów niezależnych. Dopóki to się nie zmieni, korzystanie z Sieci będzie kosztowne i wielu będzie mogło tylko pomarzyć o ogólnodostępnych szybkich łączach.

Alexander Winciorek





# INTERNET W KOMÓRCE

**K**ilka miesięcy temu wszyscy polscy operatorzy telefonii komórkowej wprowadzili do swojej oferty systemy bezprzewodowej transmisji danych GPRS (Global Pocket Radio Service). Dzięki tej technologii posiadacze odpowiednich aparatów mogą niewielkim kosztem korzystać z usług WAP (Wireless Application Protocol, czyli prościej mówiąc mini-przeglądarka na wyświetlaczu telefonu), oraz bezprzewodowego dostępu do Internetu za pomocą przenośnych komputerów. Z tego krótkiego artykułu dowiesz się jak działa GPRS oraz ile to wszystko kosztuje.

## JAK TO DZIAŁA?

W przypadku GPRS, podobnie jak w „zwykłym” Internecie, dane przesyłane są w postaci pakietów. Każdy pakiet ma swój unikalny adres, dzięki któremu dane po dotarciu do adresata są ponownie składane. Pakietowa transmisja danych jest korzystna i dla odbiorcy, i dla operatora sieci. Dla operatora, ponieważ pozwala na bardziej efektywne wykorzystanie sieci (w czasie gdy internauta nie ściąga w danym momencie danych tylko przegląda to, co ściągnął, to pasmo może być wykorzystane do transmisji dla innego abonenta). Z punktu widzenia użytkownika GPRS również jest korzystny. Koszt połączenia naliczany jest bowiem nie w zależności od długości połączenia, lecz w zależności od ilości przesłanych danych. Dzięki temu użytkownik może być cały czas w sieci i nic go to nie kosztuje. W przypadku gdy nastąpi żądanie

wysłania lub odebrania danych, połączenie nawiązywane jest błyskawicznie.

## KONFIGURACJA

Konfiguracja komputera oraz telefonu do korzystania z usługi GPRS jest bardzo łatwa, mimo że w przypadku poszczególnych modeli telefonów przebiega trochę inaczej. Czasem wymagane jest dokonanie pewnych zmian w ustawieniach telefonu – w większości przypadków wystarczy jednak dokonanie zmian w konfiguracji komputera. W pierwszym przypadku do telefonu wpisujemy zwykle APN (Access Point Name) – czyli nazwę bramki dostępowej oraz nazwę użytkownika i hasło (patrz tabelka). Po skonfigurowaniu telefonu trzeba ustawić komputer. Pierwszą czynnością jaką należy wykonać jest instalacja sterowników. W zależności od tego

jaki program instalacyjny dostarczył nam producent telefonu instalacji dokonujemy z dostar-

## Siemens MT50

- Telefon dwusystemowy GSM 900/1800
- WAP, GPRS
- Wyświetlacz graficzny 64 znaków x 4 wiersze
- Zegar, notatnik, wiadomości graficzne, gry
- 20 wersji dzwonka + 4 własne

## Konfiguracja usługi

	Era GSM	Idea	Plus GSM
APN	eralInternet	Idea	www.plusgsm.pl
Użytkownik	eraInternet	idea	plusgsm
Hasło	eraInternet	idea	plusgsm
Idea Meritum	0.27 zł / 10 kB	0.27 zł / 50kB	5 zł
Idea Optima liniowa			
Primary DNS	213.158.194.1	194.9.223.79	212.2.96.51
Secondary DNS	brak	194.204.159.1	212.2.96.52
Nr dostępowy	*99***1#	*99***1#	*99***1#

zonej płyty. Po instalacji przystępujemy już do właściwej konfiguracji połączenia. Może to przebiegać w następujący sposób:

Po zainstalowaniu sterowników w komputerze oraz wpisaniu adresu APN w telefonie przystępujemy do konfiguracji połączenia Dial-Up. Otwieramy menu Start -> Programy -> Akcesoria -> Komunikacja -> Dial-Up networking (Win98). W okienku Dial-Up Networking klikamy na pozycję „Utwórz nowe po-

łączenie”. W pozycji „Wybierz Urządzenie” wybieramy nasz telefon oraz wpisujemy dowolną nazwę połączenia. Klikamy „Dalej” i w pozycji „Numer Telefonu” wpisujemy: \*99\*\*\*1#. Następnie wciskamy przycisk „Dalej”, a na końcu „Zakończ”. Połączenie Dial-Up jest już utworzone jednak jeszcze nie jest w pełni skonfigurowane. W okienku

Dial-Up Networking wybieramy nasze połączenie i klikamy na nie prawym klawiszem myszki, i wybieramy „Właściwości”. W zakładce „Ogólne” upewniamy się, że opcja używania nu-

meru kierunkowego jest wyłączona. Przechodzimy do zakładki „Typy Serwerów” i zaznaczamy tylko pozycję „TCP/IP”. W ustawieniach TCP/IP wpisujemy adresy primary i secondary DNS operatorów. Po wpisaniu tej wartości połączenie jest skonfigurowane i możesz rozpocząć surfowanie. Łączenie z Internetem odbywa się podobnie jak w przypadku zwykłego modemu, tyle tylko, że nie musisz co chwila kontrolować czasu połączenia, ponieważ płacisz tylko za pobrane i wysłane dane.

## Nokia 3510i

- Telefon dwusystemowy GSM 900/1800
- WAP, WAP przez GPRS
- Wyświetlacz graficzny 60 znaków x 4 wiersze
- Organizator, przypomnienie o spotkaniu, synchronizacja z Microsoft Outlook, kalendarz, zegar, stoper, kalkulator, wiadomości EMS, gry
- 15 wersji dzwonka + 8 własnych

## Ericsson T65s

- Telefon dwusystemowy GSM 900/1800
- WAP, HSCSD, GPRS, WAP przez GPRS
- Wyświetlacz graficzny 101 x 67 pixeli
- Przypomnienie o spotkaniu, kalendarz, zegar, stoper, kalkulator, wiadomości graficzne, gry
- 35 wersji dzwonka + 15 własnych

Alexander Winciorak / zdjęcia: Ericsson, Siemens, Nokia / rys. Marcin Kulakowski

## Ceny GPRS w Polsce

Operator / usługa	W@P	Internet	Abonament
EraWAP	bez ograniczeń	–	10 zł
EraInternet	–	0.06 zł / 10kB	0 zł
Idea InterOptima	bez ograniczeń	0.27-0.05 zł / 50 kB	10 zł
Idea Meritum	0.27 zł / 10 kB	0.27 zł / 50kB	5 zł
Idea Optima liniowa			
Idea Meritum 5	Pakiet 5MB (rozliczany za każde 10kB)		29 zł
GPRS	Każdy następny 1MB - 5.8 zł		
Idea Meritum 15	Pakiet 15MB (rozliczany za każde 10kb)		80 zł
GPRS	Każdy następny 1MB - 5.33 zł		
Idea Meritum 30	Pakiet 30 MB (reszta j.w.)		150 zł
GPRS	Każdy następny 1MB - 5.0 zł		
Plus GSM	0.25 zł za 10kB	0.5 zł za 100kB	0 zł

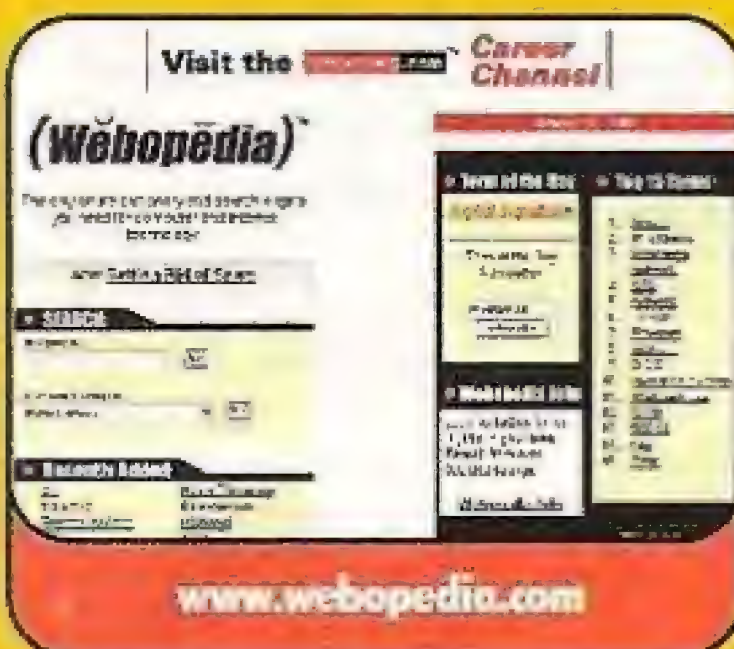
Ceny netto, naliczane oddzielnie za wysłane i odbierane dane

WIEC JEST WYPOSAŻONY  
W: WAP, GPRS, HSCSD, EMS,  
SMS, MMS I BLUETOOTH.  
ALE JAK SIĘ Z NIEGO  
DZWONI?

DZWONIĆ?  
A PO CO?



*Jeśli spotkałeś się kiedyś z jakimś terminem komputerowym, którego nie rozumiesz lub którego znaczenia nie jesteś pewien, to koniecznie zajrzyj na jedną z poniższych stron. Wszystko stanie się jasne!*



## Historia jednego pakietu

**W** 1964 roku niejaki Paul Baran publikuje bardzo poważny raport, w którym opisuje sieć bez centralnego komputera, opartą na wymianie tzw. pakietów (packet switching). Idea wynalazku jest dość prosta.

Jeżeli chcesz na przykład wysłać informację z Warszawy do Grudziądza, to: najpierw dzielisz ją na części (pakiety), następnie każdy z tych pakietów adresujesz oddzielnie i wysyłasz, na końcu drogi wszystkie części znów łączą się w całość i wiadomość gotowa. Każdy taki pakietek wybiera sobie najłatwiejszą drogę do celu. Gdy zostanie przerwane bezpośrednie połączenie Warszawa-Grudziądz, to wybiera kolejne dostępne, na przykład Warszawa-Berlin-Grudziądz, i tak do skutku, aż wszystkie części dotrą do celu. Dziwisz się pewnie, co to za cudowny wynalazek.

Otóż jest to... uwaga... Internet. Visual-Route w najnowszej wersji 7.0b to narzędzie prezentujące w formie graficznej – na mapie świata – drogę, jaką pokonują w Internecie dane pomiędzy twoim pecetem, a innym urządzeniem podłączonym do globalnej Sieni. Jeśli jesteś ciekawy, jaką drogą idą wysyłane przez ciebie pakiety, to koniecznie zainstaluj ten program.



[www.panoramafirm.com.pl/serwis/dvd/](http://www.panoramafirm.com.pl/serwis/dvd/)

## DVD pod strzechy

**D**VD szturmem zdobywa nasz rynek. Jeszcze do niedawna tajemnicze srebrne krążki były zabawką tylko dla zamożnych wybrańców. Teraz można powiedzieć, że DVD powoli trafia pod strzechy.

W Polsce najpopularniejsze są odtwarzacze montowane w komputerach, niemniej jednak coraz więcej osób decyduje się na zakup stacjonarnego DVD. Zapaleni gracze łączą dwa w jednym i kupują PlayStation 2, które również umożliwia odtwarzanie płyt z filmami. A czy ty już się zdecydowałeś, na czym będziesz oglądał DVD?

Na stronie <http://www.panorama-firm.com.pl/serwis/dvd/> znajduje się wszystko, co o DVD chcesz wiedzieć, ale boisz się zapytać. Oprócz recenzji filmów, jest tutaj obszerny dział o sprzęcie (co kupić i dlaczego) oraz koderach, dekoderach i driverach (czyli programach, bez których niczego nie zobaczysz). Za pośrednictwem FTP niektóre z omawianych programów można bezpłatnie skopiować.



[www.tomshardware.pl/mainboard/index.html](http://www.tomshardware.pl/mainboard/index.html)

# Płyty główne

ją nawet kręgosłupem całego zestawu.

Płyta jest podstawą komputera i w dużej mierze od jej jakości zależy wydajność i stabilność systemu.

Jej wybór nie jest prosty, ponieważ na rynku istnieje wiele firm i każda z nich ma w swojej ofercie co najmniej kilka urządzeń w różnych wersjach i z różnym wyposażeniem. Lektura tekstów i porad zamieszczonych na stronie <http://www.tomshardware.pl/main-board/index.html> powinna rozwiązać większość twoich wątpliwości związa-

[www.skateboard.com](http://www.skateboard.com)

# Hulaj na desce!

**O**d kilku lat skateboard zdobywa sobie coraz więcej zwolenników w naszym kraju. W Polsce można już kupić profesjonalny sprzęt dla deskarzy, wychodzą fachowe czasopisma i w ogóle jazda na desce jest bardzo modna. Prawdziwą skarbnicą wiedzy dla każdego miłośnika deskorolki jest wortal <http://www.skateboard.com>. Znajdziesz tu wszystko, co chcesz i powinienes wiedzieć o tym sporcie. Oprócz nowości sprzętowych są tu relacje z zawodów odbywających się na całym świecie i masę newsów. Najciekawszy jest jednak dział z poradami, za pomocą których możesz nauczyć się wielu bardzo trudnych trików. Wszystkie okraszono sporą ilością zdjęć i plików wideo realizowanych przez prawdziwych zawodowców. Jeżeli chcesz zaskoczyć swoich kolegów jakąś niesamowitą ewolucją, to koniecznie powinienes zajrzeć do Internetu na stronę skateboard.com. No, to deska pod nogi i do dzieła!



**W**ybór dobrej płyty głównej to bardzo odpowiedzialne zadanie. Płyta główna (Main Board) to jedna z najważniejszych części komputera. Niektórzy nazywają

nych w płytki główne i pomóc ci  
kupić najlepsze urządzenie.







## www.ebook.pl Wirtualne książki

**K**omputery towarzyszą ci w wielu codziennych zajęciach. Mikroprocesory montowane są w pralkach, żelazkach, kuchenkach mikrofalowych i tysiącach innych urządzeń. Technika komputerowa wspomaga niemal każdą czynność, a krzemowe mózgi na dobre rozgościły się w szkołach i domach. Do niedawna jednym z ostatnich miejsc, do którego komputery nie miały wstępu, były półki księgarń. Jedynym przedmiotem, jaki mógł się tam bezkarnie znaleźć, była pocziwa i staromodna książka.

Wkrótce być może zmieni się i to. A to za sprawą coraz popularniejszych e-booków, czyli małych komputerów imitujących książki.

Czy czeka nas całkowita rezygnacja z papieru na rzecz ciekotkryształicznych wyświetlaczy? Czy przed klasówką pod poduszkę będziesz wkładał e-booki zamiast opasłych tomiszczy? To pytania, które zaprzatają głowę wielu ludziom związanym z wydawaniem literatury. Czym właściwie jest książka elektroniczna we współczesnym cyfrowym świecie i jakie są jej perspektywy? Tego dowiesz się na stronie <http://www.ebook.pl/>.



## www.amazesoft.com Szybko, szybciej



**P**racą z Internetem może być nie raz bardzo denerwująca. Godzinami ściągające się strony, zerwane połączenia itp. Każdy użytkownik wiele razy spotkał się z takimi problemami. Jednak największą bolączką wszystkich internautów jest powolne ściągnięcie plików. Gorzej, gdy nagle aplikacja przestaje pobierać plik i zrywa połączenie. Nieraz nawet kilkugodzinny transfer może zatrzymać się na 99% i dalej ani rusz. Na szczęście jest na to rada. Zainstaluj na swoim pececie specjalny soft przyspieszający ściągnięcie plików.

Jednym z najlepszych jest FlashGet (<http://www.amazesoft.com>). Na tle innych programów FlashGet wyróżnia się przede wszystkim polskim menu, wydajnością i tym, że jest bezpłatny. FlashGet bez trudu może konkurować z innymi programami tego typu. Jeśli chodzi o dostępne opcje to program nie odstaje od konkurencji. Dostępne jest jednocześnie nawiązywanie kilku połączeń z serwerem, szukanie mirrorów, ustalanie terminarza i inne. Dość ciekawą funkcją stanowi bezpośrednie przeglądanie zasobów serwera FTP oraz możliwość ograniczenia transferu. Jest to przydatne w momencie, gdy nie chcesz zapychać całego łącza.

## www.freefoto.com Pstryk! Pstryk!

**J**eżeli interesujesz się fotografią, sam robisz zdjęcia lub po prostu lubisz oglądać ładne obrazki, koniecznie powinieneś kliknąć na tę stronę. Jeżeli jednak nie pstrykasz zdjęć, warto zajrzeć na tę witrynę dla samej przyjemności oglądania profesjonalnie wykonanych fotografii, które gwarantujemy – są prześliczne. Takich krajobrazów, pejzaży i niesamowitych widoków nie ogląda się często, aż trudno uwierzyć, że są to autentyczne zdjęcia, a nie podrasowane komputerowo symulacje.

Jeżeli twoje zdjęcia z wakacji na Mazurach są równie ładne, to wyślij je do FreeFoto, a może cały świat będzie chciał je podziwiać.

## www.webcamsearch.com Kamerą w świat

**P**odróżowanie po świecie jest bardzo kosztowne i czasochłonne. Niemniej, trzeba stwierdzić, że podróżujemy coraz szybciej. Kiedyś, aby przejechać z Warszawy do Krakowa, trzeba było urządzić kilkudniową wyprawę. Pod koniec dziewiętnastego wieku słynny podróżnik Fileas Fogg potrzebował już tylko osiemdziesięciu dni na okrążenie kuli ziemskiej. Ta owiana legendą postać znalazła swoje miejsce w książce Juliusza Verne'a. A co mamy dziś?

Cały świat możesz zwiedzić w kilka minut, tylko że wirtualnie. W jednej chwili możesz zobaczyć, co dzieje się na Alasce, po to tylko, by po paru sekundach przenieść się na przykład na wrocławski rynek.



Wszystko to jest możliwe dzięki kamerom internetowym rozmieszczonym w różnych zakamarkach świata. Na każdym kontynencie niezliczona ilość cyfrowych oczu obserwuje bez przerwy rzeczywistość. Ta technologia pozwala w łatwy sposób podglądać życie ludzi w różnych kulturach, poznawać najwspanialsze budowle i cuda natury. Świat w ciągu kilku lat skurczył się do rozmiarów małej wsi i dlatego niektórzy nazywają Ziemię globalną wioską. Dzięki powyższym kamerom.



# NOWE SZATY IMPERIUM

# SPRAWDŹ NAS

[www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)



# Przegląd klawiatur:

Komputer to nie tylko jednostka centralna i monitor, ale także i inne peryferia. Spójrz teraz oczyma zwykłego użytkownika na kilka klawiatur – okaże się, że w zależności od tego, co robisz, urządzenia te mogą znacznie umilić ci życie...

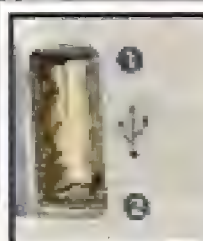
## MICROSOFT OFFICE KEYBOARD

**K**lawiatura ta już od samego początku robi bardzo pozytywne wrażenie. Zachęca przede wszystkim jej wykonanie: jest ładna, a każda część sprawia wrażenie idealnie dopasowanej. Dodatkowym atutem klawiatury jest ciche „klikanie” podczas pisania.

Klawiatura ma trochę zmieniony układ klawiszy, jednak powoli staje się to standardem. W tym przypadku można mieć jednak pewne zastrzeżenia, gdyż klawisz Insert przewędrował tuż nad klawisz Num-lock, co na pewno początkowo może przysporzyć ci kilku problemów, jeśli wcześniej korzystałeś z tego klawisza umieszczonego nad strzałkami. Bardzo wygodnie natomiast wykonano podkładkę pod nadgarstki, która wręcz idealnie minimalizuje ból związany z długim pisanem na klawiaturze.

Najważniejsze jest jednak dziewiętnaście tzw. gorących klawiszy, które pozwalają na bardzo sprawne posługiwanie się systemem Windows, pakietem Office oraz kilkoma innymi programami – dokładna lista znajduje się na stronie firmy Microsoft. O tym, że jest to klawiatura do prac biurowych, świadczy chociażby fakt, że brakuje klawiszy multimedialnych – do dyspozycji masz jedynie regulację głośności. Reszta służy do szybkiego uruchamiania programów, głównie z pakietu Office, oraz obsługi Internetu. Biorąc pod uwagę, że na pozostałych klawiszach (funkcyjnych) projektanci opisali ich zastosowania w programach firmy Microsoft, nie można mieć wątpliwości co do maksymalnego ułatwienia pracy. Dodatkowo, bardzo wyraźnie oznaczono kilka skrótów klawiszowych. Niezwykle przydatne są klawisze umożliwiające szybkie kopiowanie, wklejanie i wycinanie tekstu. Niemniej przydatna jest możliwość przechodzenia między

## PS2 czy USB?

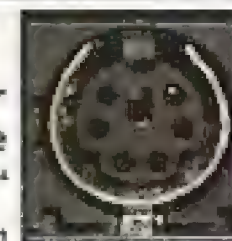


USB

Najnowsze modele klawiatur korzystają ze złącz USB. Dzięki temu można je podłączyć zarówno do PC, jak i Maca, co niekiedy może być przydatne.

PS2

Duża część klawiatur korzysta ze „standardowego” portu PS2. Zaletą takiego rozwiązania jest fakt nieblokowania złącza USB, które można użyć w innym celu.



## MEDIATECH SUPERB ROLLER OFFICE KEYBOARD XP

**U**kład tej klawiatury jest bardzo zbliżony do produktu Microsoftu. Prawdę mówiąc, są one niemal identyczne i można powiedzieć, że stanowią dla siebie sporą konkurencję. Oglądając klawiaturę firmy Media-Tech, należy przede wszystkim zwrócić uwagę na wygodną podkładkę pod nadgarstki oraz znowu zmienione, aczkolwiek z głową, rozmieszczenie klawiszy. Poza tym klawiatura wydaje się bardzo ergonomiczna.

Pod względem ilości tzw. gorących klawiszy produkt ten bije na głowę każdy z tych, które wzięły udział w teście. Łącznie do dyspozycji masz ich ponad 30! Zostały one podzielone i służą do szybkiego uruchamiania programów, obsługi pakietu Office, Internetu czy obsługi programów multimedialnych. Oczywiście pozostałe klawisze (funkcyjne) zostały opisane tak, jak ma to miejsce w przypadku klawiatury Microsoftu – brakuje jedynie oznaczenia skrótów klawiszowych. Nie brakuje natomiast możliwości szybkiego kopiowania, wycinania, wklejania, a nawet zaznaczania tekstu, masz możliwość bardzo szybkiego przechodzenia pomiędzy aplikacjami czy błyskawicznego zamykania programów bądź wyłączania komputera. Naturalnie każdy z gorących klawiszy możesz dowolnie konfigurować, jednak najciekawszą opcją jest możliwość konfiguracji rolki służącej do przesuwania ekranu.

Otóż naciśnięcie rolki powoduje wyświetlenie się niewielkiego menu, w którym również możesz umieszczać skróty do programów! Co więcej, po zainstalowaniu oprogramowania możliwość wyświetlania tego menu przechodzi także na myszkę. Nie ma co ukrywać, klawiatura firmy Media-Tech jest zarówno dla osób dużo pracujących na programach biurowych, jak i dla tych, którzy używają komputera do rozrywki. Niewysoka cena, duże możliwości, nic dodać, nic ująć.



Wielu producentów wyposaża swoje klawiatury nie tylko w dodatkowe przyciski, ale także i rolę służącą do wygodnego przewijania ekranu



MICROSOFT Sp. z o.o.  
ul. Grzybowska 80/82  
00-844 Warszawa  
<http://www.microsoft.com/poland>  
e-mail: [msinfo@delta.com.pl](mailto:msinfo@delta.com.pl)  
tel. (0...22) 22-431-10 (00)  
fax. (0...22) 22-431-10 (02)

dzy aplikacjami przy użyciu dosłownie jednego klawisza. Naturalnie nie brakuje również kółka, a właściwie to trochę wypukłego walca do przewijania tekstu. Dzięki dołączonemu do klawiatury oprogramowaniu masz możliwość dowolnej konfiguracji dodatkowych klawiszy, choć tutaj od razu należy zaznaczyć, iż nie ma to specjalnie większego sensu.



# jak pisać wygodnie i modnie?

## LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL

**J**ak każda klawiatura firmy Logitech, tak i ta charakteryzuje się bardzo ładnym wykonaniem. Ale skłamałabym, gdybym twierdził, że są to jej jedyne zalety. Przede wszystkim jest bezprzewodowa, co umożliwia pisanie, np. leżąc w łóżku! Poza tym w zestawie posiada optyczną myszkę, naturalnie też bezprzewodową. Najważniejszym jednak faktem jest to, że pod względem wygody zdecydowanie przewyższa konkurencję. Idealne ułożenie klawiszy, wręcz doskonała podkładka pod nadgarstki sprawiają, że pisanie staje się przyjemnością. Do tego dochodzą niemal bezszelestne klawisze... mniemam.

Naturalnie klawiatura ta posiada również gorące klawisze. Nie są one jednak tak rozbudowane, jak ma to miejsce w przypadku innych testowanych klawiatur. Głównie zwrócono uwagę na multimedia – dołączono nawet specjalny odtwarzacz.

Ogólnie całość oprogramowania dołączonego do produktu jest dość interesująca i zasługuje na uznanie. Bardzo ciekawie prezentuje się pokrętło służące do regulacji głośności – jest to o wiele wygodniejsze rozwiązanie niż w konkurencyjnych klawiaturach. Pozostałe klawisze służą do otwierania programów pocztowych, przeglądarek, szybkiego wyszukiwania informacji w Internecie itp. Logitech promuje również swoje produkty, umieszczając klawisze umożliwiające przejście do strony internetowej, gdzie można dowiedzieć się czegoś na temat kamer internetowych tej firmy. Na klawiaturze znajduje się również kółeczko, któremu można przypisać różne funkcje – od przewijania tekstu, po np. płynne przechodzenie między aplikacjami.

Na koniec warto dodać, iż o wiele tańszym odpowiednikiem tej klawiatury jest Logitech Internet Navigator Keyboard, jednak jest to już wersja przewodowa i bez dodatkowej myszki w zestawie.

LOGITECH POLSKA  
Goszczyńskiego 9/1  
02-610 Warszawa

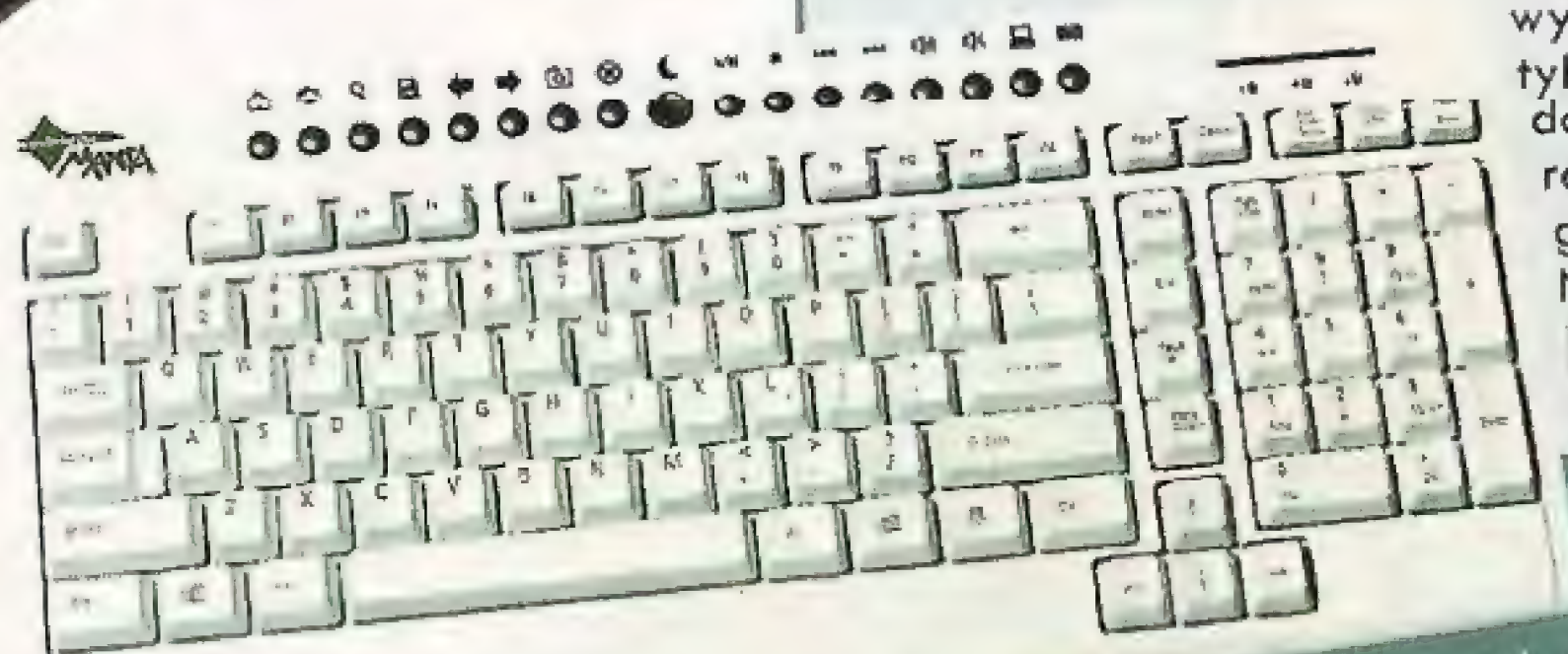
<http://www.logitech.com.pl>  
<http://www.logitech-sklep.com.pl>  
tel. (0...22) 844 82 78  
fax. (0...22) 844 82 78



## MANTA PC MULTIMEDIA KEYBOARD

**J**est to chyba najprostszy model klawiatury multimedialnej, jaki można sobie wyobrazić. Pierwsze wrażenie, jakie robi ten sprzęt, nie jest zbyt pozytywne. Brakuje podkładki pod nadgarstki, co powoduje drętwienie rąk. Po drugie, układ klawiszy jest tak ułożony i niewygodny, że praktycznie nie sposób się do niego przyzwyczaić. Z drugiej jednak strony, właśnie dzięki takim zmianom w rozmieszczeniu klawiszy producentom udało się osiągnąć tak niewielkie rozmiary klawiatury. Trzeba też zwrócić uwagę na fakt, iż pracuje ona bardzo cicho i jest leciutka. Klawiatura ta posiada siedemnaście gorących klawiszy, podzielonych na trzy kategorie. Klawisze Internetowe służą oczywiście do obsługi przeglądarek, poczty oraz wszystkich innych czynności związanych z Internetem. Drugi rodzaj klawiszy to Użytkowe, dzięki którym masz szybki dostęp do Kalkulatora czy możliwość szybkiego uśpienia komputera. Ostatnie klawisze to Multimedialne, które służą do obsługi programów muzycznych. Ogólnie wszystkie gorące klawisze sprawują się dobrze. I to prawdę mówiąc wszystko, co można napisać o produkcie firmy Manta. Brak możliwości konfigurowania klawiszy oraz nie-

zbyt profesjonalne wykonanie świadczą tylko o tym, że masz do czynienia z towarem dla mało wymagających klientów. Na szczęście cena jest bardzo przystępna.



MANTA  
ul. Matuszewska 14  
bud. 4

03-876 Warszawa  
<http://www.manta.com.pl>  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl)  
tel. (0...22) 332-34-50, fax. 332-34-60

### Możliwości i ceny

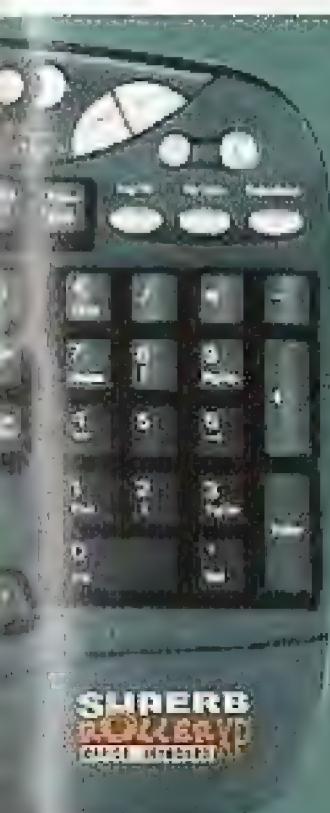
	PC	Mac	USB	PS2	"Gorące klawisze"	Sterowniki	Cena
Microsoft Office Keyboard	+	+	+	+	18 / programow.	CD	171 zł
SuperB Roller Office...	+	-	-	+	32 / programow.	CD	99,90 zł
Cordless Desktop Optical	+	+	+	+	17 / programow.	CD	515 zł
PC Multimedia Keyboard	+	-	-	+	17 / nieprogram.	dyskietka	39,90 zł

## PODSUMOWANIE

Jeśli najważniejsza jest dla Ciebie wygoda i nie potrzebujesz zbędnych wodotrysków, gdyż używasz komputera głównie do zabawy, to zdecydowanie powinieneś wybrać klawiaturę firmy LOGITECH. Jeśli natomiast dużo pracujesz w biurze i przy okazji lubisz sobie posłuchać muzyki, to produkty firmy MICROSOFT i MEDIA-TECH na pewno zaspokoją Twoje potrzeby. Klawiaturę MANTY natomiast warto polecić każdemu, kto do komputera siada rzadko lub potrzebuje szybko taniej, w miarę dobrej klawiatury np. do domowego serwera.

Grzegorz „Mór-mór” Młodawski

MEDIA-TECH  
POLSKA Sp. z o.o.  
Brzeziny 13B  
05-074 Halinów  
[www.media-tech.pl](http://www.media-tech.pl)  
[biuro@media-tech.pl](mailto:biuro@media-tech.pl)  
tel. (0...22) 795-14-49 (51)  
fax. (0...22) 783-79-33



## KONKURS SMS wygraj klawiaturę multimedialną

Czy chciałbyś wygrać multimedialną klawiaturę? Jeśli tak, odpowiedz prawidłowo na pytanie konkursowe:

**Ile liter liczy polski alfabet?**

Odpowiedź wyślij jako wiadomość SMS pod numer telefonu 7164. Jako treść wiadomości wpisz CL.WK.# (zamiast # wpisz swoją odpowiedź, np. CL.WK.18)

Na odpowiedzi czekamy do końca listopada.

Koszt wysłania jednego SMS wynosi 1.22 zł (z VAT). Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych. Odpowiedzi konkursowe przyjmujemy wyłącznie w formie SMS.





## DVD i VIDEO

## Ile tych Pierścieni?

„Władca pierścieni” zapowiedział się z wizytą w polskich domach w dniu 22 listopada. Co ciekawe, do sklepów trafią dwa wydania filmu. Pierwsze z nich, zawierające 2 płyty DVD, przyniesie sam film (o którym już chyba wszyscy słyszeli, włącznie z dzieciarnią okupującą okoliczne żłobki), a także komplet reportaży zza kulis i wirtualnych dodatków ze strony lordsoftherings.net. Nie zabraknie też teledysku Enyi (świetne „May it be”), zapowiedzi dwóch gier komputerowych autorstwa Electronic Arts oraz 10-minutowego, premierowego raportu z planu „Dwóch Wież”.

Sęk w tym, że w tym samym czasie do sprzedaży trafi tzw. limitowane wydanie poszerzone, zawierające aż 4 płyty DVD. Jego zawartość potwierdza, że nie mamy do czynienia ze zwykłym skokiem na kasę... Film został poszerzony o 30 minut dodatkowych scen i trwa teraz blisko trzy i pół godziny. Każdy fan może też sobie włączyć komentarze dowolnego spośród 30 twórców i aktorów filmu – pojawiają się one w trakcie trwania projekcji. Dostępna jest też wirtualna mapa Śródziemia, galeria 2000 zdjęć i blisko 20 filmów dokumentalnych. Click! wyliczył, że trzeba poświęcić około stu godzin, by dokładnie przestudiować wszystkie dodatki i zapoznać się z uwagami producentów. A teraz niech ktoś powie, że filmy DVD nie są gigantyczną stratą czasu!!!

KONKURS SMS  
WŁADCA PIERŚCIENI IWygraj jedną  
z nagród:5x  
DVD5x  
T-shirt  
+ czapeczka

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wyślij SMS o treści **CL.WP.CLICK** na numer **7164**. Na zgłoszenia czekamy do końca listopada!

Koszt wysłania jednego SMS wynosi 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych. Zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie w formie wiadomości SMS.

76 **CLICK!**

PREMIERA: 22 listopada 2002

DIE  
ANOTHER  
DAY

**A**kcja dwudziestego już filmu o przygodach agenta Jamesa Bonda rozpoczyna się niepokojąco. W czasie wykonywania misji w strefie zdemilitaryzowanej na granicy obu Korei 007 (Pierce Brosnan) wpada w pułapkę i trafia do północnokoreańskiego mamra. Spędza w nim niemalże pół roku... Co gorsza, wychodzi na wolność nie dzięki gadżetom i swym niecodziennym umiejętnościom, a za sprawą programu wymiany więźniów. Po tak kiepskim początku widz może poczuć niepokój – czyżby najlepszy agent w historii tajnych służb Jej Królewskiej Mości aż tak się zestarzał? Czy jest już nie dołącznym starcem, nie będącym w stanie dokopać azjatyckim, komunistycznym liliputom? A może facet zdradził, przeszedł na stronę wroga i planuje obecnie odwet na swych przełożonych?

Pozostałe półtorej godziny projekcji przynosi jednoznaczną odpowiedź na to pytanie. Na polecenie M (Judi Dench) Bond zostaje prze-

wieziony na Falklandy, gdzie obserwują go najlepsi specjaliści ds. prania mózgu. Przy pierwszej nadarzającej się okazji 007 zmywa się z punktu odosobnienia i rusza do boju. Liczy, że odnajdując Zao (Rick Yune), za którego został wymieniony, zmyje z siebie podejrzenie o zdradę. W czasie akcji towarzyszą mu nie tylko piękne dziewczyny (Halle Berry i Rosamund Pike), ale i gadżety Q (John Cleese) oraz malownicze widoczki (Islandia, Kuba, Korea Północna, Wielka Brytania). W filmie pojawia się też Madonna, popularny ekranowy twardziel Michael Madsen (w roli Falco), wreszcie urodziwa Samantha... Bond. Dziewczyna o prawdziwie bondowskim nazwisku gra słynną Monneypenny, od blisko pół wieku beznaście zakochaną w uroczym agencie.



## WŁADCY OGNI

PREMIERA: 8 listopada 2002



**N**ie ma nic gorszego na Ziemi niż... Amerykanie. Z tą straszliwą prawdą zgodzą się z pewnością zwolennicy radykalnych organizacji islamskich, przeciwnicy kary śmierci, a także ci spośród was, którzy zdecydują się wybrać na najnowsze widowisko science-fiction z „naszą” Izabelą Skorupko.

Akcja „Władców Ognia” dzieje się w niedalekiej przyszłości. W Londynie trwają prace nad kolejną nitką metra. Brygada górnicza przegryza się właśnie przez wyjątkowo twardą skałę, gdy okazuje się, że zaraz za nią śpi sobie smok. Rozdrażniony hałasami zwierząt budzi się z letargu i jest wściekły... jak każdy niewyspany smok zresztą. Blisko 20 lat później Quinn (Christian Bale) dowodzi grupką na wpół dziczykających mieszkańców ruin niewielkiego zamczyska, prowadzących nierówny bój z coraz liczniejszymi gadami. Z pomocą przybywa im doborowa ekipa twardych jak hardware Amerykanów pod przywód-



twem Van Zana (Matthew McConaughey). Ludzie ci są fachowcami, od lat tępią smoki. Tyle że tym razem planują ukatrupić wyjątkowo potężnego – i prawdopodobnie jedyne – samca (A może to samica? Czyta to ktoś, kto zna się na rzeczy?). Wiadomo jedynie, że gdy on zginie, w przeciągu jednego pokolenia wyginą również wszyscy jego pobratymcy...

Widowiskowy obraz science-fiction „Władcy ognia” przypadł do gustu widzom po obu stronach Atlantyku. Miłośnikom kina podobały się zwłaszcza dobre efekty specjalne oraz szybkie tempo akcji. Szkoda tylko, że Matthew McConaughey zagrał fatalnie (ach ci Amerykanie!), a Izabeli Skorupko dostała się skromna rola ekranowego ozdobnika.



# ZNAKI

PREMIERA: 8 listopada 2002

**O**M. Night Shyamalanie świat usłyszał po raz pierwszy, gdy do kin wkroczył „Szósty zmysł”. Skonstruowana z zegarmi-strzowską precyzją opowieść o duchach i małym chłopcu, który je widzi, odniosła gigantyczny sukces. Jej reżysera niemal od razu obwołano nowym Spielbergiem. Niestety, młody geniusz – jak napisał o Shyamalanie „New York Times” – zawiódł swoich zwolenników ledwie przywołanym „Niezniszczalnym”. Kiedy więc wydawało się, że jego gwiazda zgasła równie szybko, co się narodziła, do kin wkroczył „Znaki”. Zdaniem niektórych widzów film ten rozkłada „Szósty zmysł” na łopatki.

Głównym bohaterem obrazu jest niemłody już farmer Graham Hess (Mel Gibson). Facet żyje z kukurydzy, sadzi ją, później czeka, aż ta wyrośnie, a wtedy urządza zbiory i dożynki, sprzedając tony kolb w zakorkowanych punktach skupu. Jednego razu odkrywa na swoim polu tajemnicze okręgi i znaki. Początkowo myśli, że

to sąsiedzi zrobili mu przykry kawał... do czasu, gdy pokazują mu w telewizji podobne symbole. Na do-datek okazuje się, że nad Meksykiem zaobserwowano niezidentyfikowane obiekty latające!

Miłośnicy gry FLOJD z pewnością wiedzą już, kto stoi za tajemniczymi kręgami. Fani M. Night Shyamalana również – w końcu ich



ulubieniec nie od dziś porusza w swoich filmach kwestie wiary w niemożliwe. Jednak największą zagadką jest zakończenie „Znaków”. Założę się, że również wśród polskich widzów wywoła ono niekończące się dyskusje. Ci, którzy dojdą do błędnych wniosków, z pewnością będą zawiedzeni... wystarczy jednak na chwilę puścić wodze wyobraźni, by poddać się urokowi filmu Shyamalana i zostać jego gorącym zwolennikiem!



# PLANETA SKARBÓW

PREMIERA: 29 listopada 2002

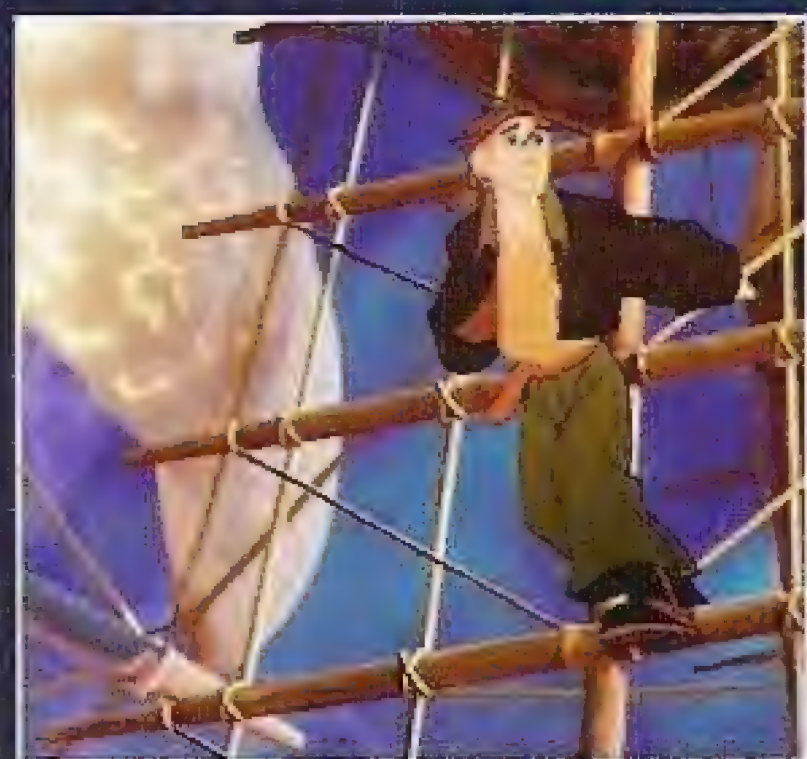
**N**astoletniemu Jimowi Hawkinsowi trafia się przygoda życia. Chłopak dostaje posadę na pokładzie międzygalaktycznego statku żaglowego i wyrusza w podróż do odległych gwiazd. Po drodze zaprzyjaźnia się z charyzmatycznym cyborgiem, Johnem Silverem, i wraz z resztą załogi stawia czoła kosmicznym burzom i czarnym dziurom. Pewnego dnia Jim odkrywa, że jego nowy druh w rzeczywistości jest piratem, który planuje wznieść bunt na pokładzie!

Zapewne domyśliłeś się już, że najnowszy film wytwórni Walta Disneya jest swobodną adaptacją książki Roberta Louisa Stevensona, zatytułowanej „Wyspa Skarbów”. W oryginalnej powieści była klasyczna historia z piratami i wielkim skarbem w rolach głównych. Jednak scenarzyści filmu postanowili zamieścić w niej jak w gamku z gęstą zupą. Doszli bowiem do wniosku, że dzięki palmy i spadające na łeb kokosy zbyt upodobiłoby ten obraz do poprzedniego dzieła wytwórni, hawajskiego „Lilo i Stitch”.



Stąd też wystrzelili wszystkich bohaterów powieści w Kosmos. Niech chłopaki radzą sobie same...

I chłopaki poradziły sobie. Oczywiście dzięki komputerom. „Planeta Skarbów” to jeden z najnowocześniejszych filmów wytwórni Disneya. Ponad trzy czwarte scen zostało stworzonych przy użyciu nowoczesnych technologii. Przykładowo tzw. „wirtualne dekoracje” umożliwiły zaprojektowanie lokacji, w których z łatwością da się symulować dowolne warunki oświetlenia, a kamera ma pełną swobodę ruchu – może panoramować i zmieniać punkt widzenia. Znacznie przyspiesza to prezentowanie wnętrza i pozwala realizatorom skupić się na animacji postaci. Premierze filmu towarzyszyć będzie seria gier komputerowych, w skład której wejdzie „pełnometrażowa” strategia kosmiczna w stylu polskiego STARMAGEDDONA oraz komplet minigierek.



## 1 znowu Spider-Man

Amerykanie uwielbiają takie filmy. Dzięki nim przypominają sobie, że każdy, nawet największe zero, może w mgnieniu oka stać się bohaterem, a niejeden pucybut ma otwartą drogę na Wall Street. I chyba właśnie dlatego „Spider-Man” odniósł tak gigantyczny sukces w Stanach Zjednoczonych. Pobit tam większość rekordów finansowych, zbliżając się do legendarnego „Titanica” Jamesa Camerona. Reszta świata przyjęła Pajaczkę dużo spokojniej, by nie powiedzieć – z rezerwą. W Polsce do kin uderzyła ledwie 400 tysięcy widzów, niewiele więcej niż na swój „Dzień świra”. Osobom, którym nie udało się dopaść Spider-Mana na dużym ekranie, Clida poleca jego dwupłytowe wydanie DVD. Przyniesie ono wysoką jakość obrazu i dźwięku (Dolby Digital 5.1) oraz całą masę dodatków. Wśród nich znajdują się teledyski Chada Kroegera i Sum 41, wszystkie zwiastuny, kilka reportaży z planu oraz możliwość włączenia dodatkowych napisów zawierających ciekawostki na temat filmu. Po włożeniu płyty do czytnika DVD-ROM ujawnią się kolejne niespodzianki: zwiastun gry, wygaszacz ekranu, elektroniczne komiksy Marvela i specjalna opcja umożliwiająca nagranie swojego własnego komentarza. 8 listopada „Spider-Man” pojawi się również na kasetach video.

Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski; Zdjęcia: ITI Cinema, Warner Bros., Syrena

## KONKURS SMS SPIDER-MAN



Wygraj jedną z nagród:

5x kaseeta VHS

5x zegarek + czapeczka



Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wyślij SMS o treści CLSP.CLICK na numer 7164. Na zgłoszenia czekamy do końca listopada!

Koszt wysłania jednego SMS wynosi 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych. Zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie w formie wiadomości SMS.

Fundatorem nagród w konkursach filmowych jest firma Warner Home Video, dystrybutor filmów Spider-Man i Władca Pierścienia!



## Co do sekundy

Era GSM sprawiła swoim abonentom miłą niespodziankę – od 21 października jej klienci mogą wybrać jedną z nowych, ciekawszych taryf. Dodatkowo mogą też (niestety za dodatkową opłatą) uaktywnić opcję rozliczania wykonywanych połączeń z dokładnością co do sekundy. Przyjemność taka kosztuje aż 15 złotych miesięcznie (plus VAT) – czyżby Era zakładała, że i tak swoje musi zarobić? info: [www.eragsm.pl](http://www.eragsm.pl)

## Australia vs Xbox

Przedstawiciele Microsoftu zasugerowali... wycofanie ze sprzedaży w Australii konsol Xbox! Powodem takiej decyzji miał być werdykt federalnego sądu australijskiego, który uznał, że montowane do konsol tzw. mod-chipy nie naruszają praw autorskich Microsoftu. Na szczęście dla mieszkańców antypodów producent Xboxa szybko wycofał się ze swoich gróźb...

## Megakomputer...

Firma Cray chce wybudować superkomputer z wykorzystaniem najnowszych procesorów AMD – Opteron. Maszyna ma korzystać z...10.000 procesorów i zajmie się obliczeniami związanymi z symulacją wybuchów jądrowych. Cóż, nie od dziś wiadomo, że technika nie szła by naprzód, gdyby nie kochani wojskowi...

## 20 lat minęło

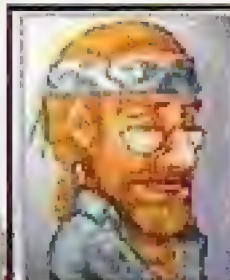
Adobe Systems, producent znanych chyba wszystkim programów graficznych i DTP (PhotoShop, Illustrator, Acrobat) świętuje swoje dwudzieste urodziny. Z tej okazji w siedzibie firmy w USA odbyło się spotkanie założycieli firmy i jej obecnego szefa – ponownie, jak na taką okazję przystało, snuli świetlane wizje przyszłości (świata opanowanego przez format PDF) oraz wspominali dawne czasy...

## Powrót trupa?

Niemiecki producent kart graficznych, ELSA, powraca do świata żywych. Jej 25 pracowników najpierw stworzyło firmę Devalo AG, a teraz zarejestrowała spółkę o dźwięcznej nazwie Neue ELSA. Niestety, na razie nie wiadomo, kiedy można się spodziewać nowych produktów ze znanym logiem ELSY – do firmy należy bowiem tylko kilka nazw handlowych i domen internetowych.

## Nie dla Acclaima?

Najnowsza produkcja firmy Acclaim, BMX XXX z dnia na dzień traci szansę na trafienie do graczy. Najpierw w USA trzy wielkie sieci sprzedaży gier odmówiły dystrybucji tytułu, teraz zaś BMX XXX otrzymał zakaz sprzedaży w Australii... Ekspert OFLC (biuro klasyfikujące gry, filmy i literaturę) uznał bowiem, że produkt Acclaima jest zbyt brutalny oraz wulgarny. No i co teraz?



Burmistrz, woda jest niezbędna miastu. Śmierdząca woda jest pierwszym objawem skażenia. Zajmijmy się tą sprawą natychmiast, żebyśmy wszyscy pchnięli jak fiołki.

# Z SimCity do stolicy?

**W** niedzielę, 20 października 6 kandydatów na prezydenta Warszawy zmierzyło się w grze SIMCITY 3000. Kibicowało im ok. 3000 wyborców, którzy mogli nie tylko podziwiać wszystkie miasta na wielkim ekranie, ale także zadawać pytania i doradzać grającym. Do komputerów, na zaproszenie „Gazety Stołecznej” i Cenega Poland zasiedli: Marek Balicki (SLD-UP), Zbigniew Bujak (UW), Lech Kaczyński (PiS), Andrzej Olechowski (PO), Janusz Piechociński (PSL), Julia Pitera (bezpартyjna). Wszyscy przyprowadzili ze sobą wszelkiego rodzaju ekspertów (także studentów i młodzież, czyli... znawców gier komputerowych).

Kandydaci dostali do zarządzania to samo miasto. Znajdowało się ono nad rzeką, przez którą przedostać się można było dwoma mostami (i jednym kolejowym). W samym centrum stał Empire State Building udający... Pałac Kultury. Miasto miało lotnisko, jeden komisariat i króciutką linię metra. Mieszkało w nim 32,7 tys. ludzi, a budżet wynosił 60 tys. simoleonów. Drogi były lekko dziurawe, a mieszkańcy niezbyt zadowoleni z życia. Potencjalni prezydenci Warszawy z zapalem zabrali się za ulepszanie swoich miast (większość z nich ograniczała się do wydawania poleceń, samo granie po-

zostawiając doradcom). Nietypowo zaczął Janusz Piechociński, który najpierw zbudował... Zoo. Wirtualna Warszawa rozwijała się różnie u każdego kandydata. Niewątpliwie cieszy wiadomość, że każdemu z nich udało się wybudować obwodnicę, nowe mosty i metro. Warszawa zyskiwała także takie atrakcje, jak kopia Opery w Sydney, Park Gejzerów, elektrownia atomowa i... latarnia morska. O 14.30 wszystkie miasta nawiedziły serie kataklizmów – zamieszki (stoczniovcy, czy emeryci?), pożary, tornada oraz atak UFO.

Największym miastem mógł się na koniec gry pochwalić Lech Kaczyński – miało ono aż 472 tysiące mieszkańców. Drugie co do wielkości miasto miał Zbigniew Bujak, dalej uplasowali się: Marek Balicki, Janusz Piechociński, Julia Pitera i Andrzej Olechowski. Poniżej prezentujemy zestawienie osiągnięć kandydatów – skutki ich działania najlepiej chyba oddadzą suche fakty. Na koniec tylko mała uwaga: pamiętajcie, drodzy kandydaci, że prawdziwego miasta nie da się zresetować...

Kandydat	Budżet	Bezrobocie	Mieszkańcy	Mosty
Lech Kaczyński	934.000	11%	472.000	11
Julia Pitera	240.000	14%	212.000	11
Janusz Piechociński	84.000	12%	232.000	7
Marek Balicki	80.000	9%	242.000	8
Zbigniew Bujak	44.700	10%	277.000	5
Andrzej Olechowski	432	9%	111.000	9

David Muszyński

# Przenośny i odporny...

**F**irma Zibi wprowadza na polski rynek nowy mini notebook CASIO Cassiopeia Fiva MPC-701M30E. Najnowszy produkt powstał z myślą o wszystkich, którzy potrzebują komputera podczas pracy w terenie. Cassiopeia jest cienka (grubość zaledwie 26 mm) i w miarę lekka – 1400 g – dodatkowym atutem jest też odporność na czynniki zewnętrzne obudowa i dodatkowe zabezpieczenia przed wstrząsami, w jakie wyposażono dysk twardy.

Komputer dysponuje sporą mocą obliczeniową, nawet bardziej wymagające programy powinny zadowolić się procesorem 800 MHz i 128 MB pamięci RAM, aplikacje i pliki potrzebne do pracy można zaś przechowywać na wbudowanym 20 GB dysku twardym. Urządzenie pracuje pod kontrolą systemu Windows 2000 Professional, co – biorąc pod uwagę stabilność syste-

mu – jest doskonałym wyborem. Użytkownicy nie powinni narzekać też na jakość ekranu LCD – potrafi on wyświetlić grafikę w rozdzielczości 800 x 600 punktów w 16,7 mln kolorów i posiada specjalną powłokę antyodblaskową, pozwalającą wygodnie pracować nawet w pełnym słońcu.

Oczywiście komputery przenośne rządzą się swoimi własnymi prawami – ich użytkownicy np. muszą się liczyć z ograniczonym czasem pracy baterii. Cassiopeia pozwala pracować do 10 godzin, a wymiana akumulatorów może odbyć się bez przerwania pracy! Niestety, sprzęt ten nie przyda się do zabawy – brak klawiatury (można dołączyć zewnętrzną) i karta grafiki z 2 MB pamięci uniemożliwią uruchomienie jakiejkolwiek sensownej gry.

Yackool

info: [www.zibi.pl](http://www.zibi.pl)  
infolinia 0-801 120 100





# Relaksuj się z Zen(kiem)



Odtwarzacze MP3 stają się nie tylko coraz bardziej popularne, ale i coraz mniejsze... Również Creative dołączył do wyścigu producentów, przedstawiając swój najnowszy MP3 player, Zen – najmniejszy odtwarzacz na świecie!

Urządzenie wyposażono w złącza USB i FireWire, dzięki czemu przesłanie wszystkich plików audio nie powinno zajmować wiele czasu. Empetrójki składowane są na 20 GB dysku twardym, co pozwala zapisać do 8000 utworów w formacie MP3 oraz WMA. Czas działania odtwarzacza na jednym komplecie akumulatorów wynosi do 12 godzin – to powinno zadowolić większość użytkowników.

Yackool

info: [www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)  
(22) 853-02-64



## Jesień zdjęcia niesie

W listopadzie do sklepów trafi kolejny aparat cyfrowy z serii CASIO QV, wyposażony w matrycę CCD o rozdzielczości 5 milionów pikseli. Tej klasy przetwornik pozwala osiągać efekty porównywalne z tymi znanymi z fotografii klasycznej, a otrzymane zdjęcia mogą mieć rozmiar aż 2560 x 1920 punktów!

Kolejną nowością jest możliwość zapisania fotek w formacie TIFF (większość aparatów korzysta tylko z różnorodnych kompresji JPEG), a także symulacja różnych czułości filmu – ISO 50, 100, 400 i 800. Aparat potrafi też obsłużyć karty pamięci Compact Flash i IBM Microdrive.

Osoby zajmujące się fotografią wiedzą, że sercem każdego aparatu jest układ optyczny. Casio uznał, że w tej kwestii lepiej nie eksperymentować i skorzystał z obiektywu firmy Canon, pozwalającego uzyskać 3-krotne powiększenie optyczne i 3,2-krotne powiększenie cyfrowe. Aparat QV-5700 posiada także bogate funkcje dodatkowe i umożliwia wykorzystanie przysłonek i filtrów Canon nakładanych na obiektyw. Niestety, jakość i możliwości idą w parze z wysoką ceną – za aparat trzeba zapłacić 4690 zł.

Yackool



info: [www.zibi.pl](http://www.zibi.pl)  
infolinia 0-801 120 100

## Pora na laserówki

Do tej pory firma Samsung znana była polskim użytkownikom głównie z produkcji monitorów, napędów optycznych, dysków twardych czy pamięci. Teraz do tej rodziny dojdą jeszcze drukarki laserowe.

Samsung ML 1210 przeznaczona jest głównie do małych biur, jednak z powodzeniem może przydać się i w domu. Urządzenie wyposażono w zaawansowane funkcje pozwalające zaoszczędzić nie tylko toner, ale i papier. W czasie bezczynności drukarka automatycznie przełącza się w tryb oszczędzający energię. ML 1210 drukuje z maksymalną rozdzielczością do 600 dpi i doskonale radzi sobie zarówno ze zwykłymi kartkami, jak i kopertami czy folią.

Yackool

info: [www.samsung.pl](http://www.samsung.pl)  
(22) 608-44-22



### Mordercza zabawa

We wszystkim trzeba zachować umiar, także w zabawie... Wydaje się to jasne, jednak nie dla wszystkich – przeciwnicy komputerów mają kolejny powód do piętnowania ulubionych zabawek współczesnej młodzieży, a to za sprawą pewnego nienasyconego mieszkańca Tajwanu. Dwudziestosiemioletni spędził w kawiarence internetowej 32 godziny, grając w swoją ulubioną grę. Niestety, chęć zabawy... przypłacił życiem! Jak stwierdzili lekarze, przyczyną zejścia było wycieńczenie organizmu. My dodalibyśmy jeszcze jeden powód: brak wyobraźni i głupota.

### DivX player już jest!

Duńska firma KISS Technology zamierza już niedługo rozpocząć sprzedaż stacjonarnych odtwarzaczy DVD, akceptujących też płyty z plikami MP3 oraz DivX. Urządzenie będzie kosztowało około 1600 złotych i umożliwi odczyt nagrań audio oraz wideo z CD, VCD, DVD. Odtwarzacz będzie rozpoznawał wersje 4 i 5 kodeków DivX.

### Gorące wydruki...

Wypadki zdarzają się każdemu, producentom sprzętu także. Producent drukarek, firma Brother, zamierza wycofać z rynku ponad 100 tysięcy drukarek. Przyczyną tak dramatycznej decyzji są skargi użytkowników – urządzenia potrafią nagrzać się do takiej temperatury, iż grozi to pożarem... Kilku (nie)szczęśliwych właścicieli już musiało wzywać straż pożarną!

### Wybiórcze szukanie

Chyba wszyscy użytkownicy Internetu korzystają z wyszukiwarek sieciowych. Nie wszyscy jednak wiedzą, że serwisy te wcale nie muszą podawać wszystkich dostępnych odnośników do interesujących szukającego stron! Okazuje się, że np. niemiecki i francuski Google dokonuje cenzury niektórych stron (nie informując użytkowników o tym fakcie). Inną metodę stosują niektóre polskie portale – tu zamieszczenie informacji o np. sklepie sieciowym zależy od... uiszczenia opłaty przez właściciela. Pozostaje tylko pytanie, czy nie jest to nadużycie – w końcu internauta szuka wszystkich linków, a nie ocenzurowanych...

### Nowe procesory

Być może jeszcze w tym roku Intel zaprezentuje nowe Celerony 2.1 i 2.2 GHz. Co prawda firma nie potwierdziła tych wiadomości, ale... i nie zaprzeczyła! Konkurencja (AMD) w tym czasie rozpoczęła testy dwurdzeniowego Opterona – układ w porównaniu do swojego pierwowzoru byłby około 80% wydajniejszy. Niestety, wydzielalby też więcej ciepła. Jak widać, obydwie firmy nie zaprzestają prac mających na celu pognębienie konkurenta. No i dobrze!



## Office 11: dla jeleni?

Microsoft rozpoczął testy wersji beta najnowszej, jedenastej wersji pakietu biurowego Office. Do tej pory nie wiadomo jednak, czy z pakietu będą mogli korzystać posiadacze starszych systemów Microsoftu. Nowy Office na pewno pójdzie pod Windows XP oraz Windows 2000 z ServicePackiem 3. Czyżby kolejna próba wymuszenia na użytkownikach przejścia na jedyną słuszną platformę?

## Bye, bye Duronie

AMD potwierdziło, że procesory Duron będą produkowane jeszcze tylko przez 3 miesiące. Firma rozważa także możliwość zaprzestania wytwarzania Athlona XP 1700+. Po prostu nadechodzi czas szybszych układów...

## PlayStation 2 w Sieci

Wiosną SONY zamierza uruchomić w Europie usługi sieciowe dla użytkowników konsol PS2. I tak w Wielkiej Brytanii w cenie 50 funtów będzie można nabyć modem kablony z oprogramowaniem komunikacyjnym oraz jedną grą. Za ten sam zestaw na naszym kontynencie trzeba będzie zapłacić około 49-69 euro. Jednocześnie w sprzedaży ma się pojawić kilkanaście gier pozwalających na zabawę w Sieci. Co ciekawe, SONY na razie nie planuje pobierania opłat za korzystanie z serwisu.

## Europa na Linuxie

Komisja Europejska rozpoczęła badania dotyczące możliwości przejścia systemów komputerowych administracji państwowej na system Linux. Pierwszym krokiem w stronę programów Open Source był test przeprowadzony w Anglii, w policji w West Yorkshire, gdzie do zarządzania siecią i obsługi danych wykorzystano niskonakładowy komputer. Komisja Europejska przewiduje, że zrezygnowanie z programów Microsoftu przyniesie ogromne oszczędności, zwłaszcza że gigant z Redmond coraz więcej liczy sobie za swoje programy i wprowadza kolejne warunki do umów licencyjnych.

## Zamiast dyskietki

Firma Dell zaoferowała nabywcom swoich komputerów nowy produkt. Zamiast stacji dyskietek, klienci mogą korzystać ze specjalnych kluczy USB o pojemności 16 lub 64 MB. Urządzenie jest natychmiast rozpoznawane przez system (Windows 98 lub nowszy) i ma wiele oczywistych zalet. Do jednej z nich zalicza się niewątpliwie cena – wersja 16MB kosztuje około 20 dolarów. Transmisja danych z i do klucza jest znacznie szybsza niż w wypadku tradycyjnych dyskietek, a same urządzenie jest znacznie trwalsze. Mimo to pewnie minie sporo czasu, zanim dyskietki całkiem znikną, mimo iż wielu producentów komputerów stara się zmusić użytkowników do rezygnacji z tych nośników...

# Sound Audigy forever!



**N**a jesień tego roku firma Creative przygotowała kilka nowych produktów. Na pierwszy plan wysuwa się tutaj odświeżona wersja karty dźwiękowej – Sound Blaster Audigy. Drugi Audigy uzyskał niezwykle prestiżowy certyfikat THX, wystawiany przez firmę Lucasfilms (producenta „Gwiezdnych Wojen”). Sprzęt, który posiada ten certyfikat, charakteryzuje się bardzo wysoką jakością i spełnia najwyższe wymagania stawiane zestawom kina domowego. Audigy 2 oferuje standard DVD-Audio zapewniający 24-bitowe próbkowanie dźwięku z częstotliwością 192 kHz. DVD-Audio zapewnia najwyższą rozdzielczość

nagranej muzyki, jaką można osiągnąć za pomocą komputera PC. W karcie Sound Blaster Audigy 2 dodano obsługę tylnego głośnika centralnego, co pozwala na uzyskanie przestrzennego dźwięku 6.1 w grach obsługujących standard DirectSound 3D, filmach Dolby Digital EX oraz przy odtwarzaniu muzyki nagranej w formacie MP3 lub na płytach kompaktowych CD Audio.

Z kartami Audigy 2 dostarczany jest pakiet oprogramowania audio i dwie gry – SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX oraz HITMAN 2: SILENT ASSASSIN.

info: [www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)

cena: około 126 USD + vat

# Narodziny Wiedźmina

**F**irma CD Projekt Red Studio ujawniła szczegóły dotyczące sposobu przedstawienia akcji w grze komputerowej WIEDŹMIN. Autorzy programu zdecydowali się zastosować popularny rzut znad postaci (znany choćby z BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE czy NEVERWINTER NIGHTS). Kamera będzie podążać za głównym bohaterem, miejscami modyfikując kąt patrzenia czy oddalenia tak, aby najlepiej przedstawić teren, po którym porusza się bohater. Zawsze będzie też możliwość dokonywania obrotów i zbliżeń.

Grafika programu jest oczywiście całkowicie trójwymiarowa. Prace nad programem są za-



awansowane. Już od dwóch tygodni trwają testy pierwszej wersji silnika gry. Programiści opracowują obecnie efekty planowane w finalnej wersji, m.in. animowane liście drzew oraz trawę, reali-

styczną wodę, efekty atmosferyczne. Zespół grafików pracuje też nad wyglądem poszczególnych lokacji. Na pierwszy ogień poszły podziemia siedliska Wiedźminów – Kaer Morhen, które w chwili obecnej przechodzą ostatnie szlify. Jednocześnie trwają końcowe prace nad dokumentacją zawierającą kompletny opis koncepcji, mechaniki i wyglądu gry.

WIEDŹMIN jest grą RPG, w której duży nacisk położono na dynamiczne sceny walk z jednoczesnym zachowaniem głębi fabularnej. Akcja gry rozgrywa się w świecie opisanym w powieściach Andrzeja Sapkowskiego.

Teksty: R.J. „Yackoo”, Alexander Winiarek, Marek Lenarcik, Marcin Kulakowski  
Zdjęcia: Creative, Lexmark, archiwum Wydawnictwa Bauer

# Ekstremalna jakość

**P**rzstawiciele firmy Lexmark International Inc. w Polsce wprowadzają na rynek dwie nowe kolorowe drukarki atramentowe: Lexmark Z55se Color Jetprinter i Lexmark Z45se Color Jetprinter. Z55se zastąpi model Z55 Color Jetprinter i będzie drukować z rozdzielczością aż 4800 x 1200 dpi. Drukarka Lexmark Z55se jest przeznaczona dla wymagających użytkowników indywidualnych. Model ten umożliwia druk na papierze fotograficznym, papierze do drukarek atramentowych oraz foliach lub w rozdzielczości 4800 x 600 dpi na zwykłym papierze. Inne cechy drukarki to: opracowana przez Lexmark technologia PrecisionSense, umożliwiająca automatyczne wykrywanie rodzaju nośnika i precyzyjne dobranie parametrów sterownika tak, aby uzyskać optymalny wydruk oraz dużą szybkość druku.

Lexmark Z45se również jest przeznaczony dla użytkowników indywidualnych. Model ten jest zgodny z systemami Windows i Mac oraz oferuje szerokie możliwości, a przy tym jest łatwy

w obsłudze. Z45se zapewnia druk w rozdzielczości 4800 x 1200 dpi na papierze fotograficznym, może też drukować obrazy o jakości fotografii w rozdzielczości 2400 x 1200 dpi na wszystkich rodzajach nośników, w tym na zwykłym papierze, na prasówkach i kartonach.

Kolorowe drukarki atramentowe: Lexmark Z55se w cenie 479 zł i Lexmark Z45se oferowane w cenie 369 zł będą sprzedawać popularne sieci handlowe oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe. Ceny podane wyżej są cenami sugerowanymi przez producenta. Rzeczywiste ceny mogą się różnić.





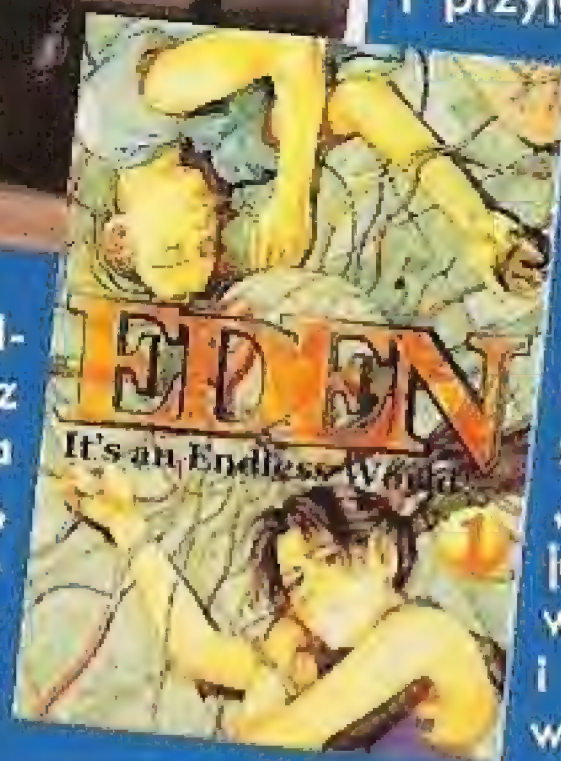
# Mangowe roboty



bohaterem i jedyną linią oporu przeciwko najeźdźcom z Kosmosu. W swojej walce ma on do dyspozycji wielofunkcyjny kombinizon, potężnego robota klasy „XXX” oraz skonstruowane przez wuja androidy, dla niepoznaki obdarzone kobiecymi

kształtami. Można się zastanowić, kogo ów naukowiec brał za wzór, ponieważ androidy dysponują tak obfitymi biustami, że utrzymanie przez nie pozycji wyprostowanej przeczy prawom fizyki. Niemniej jednak cała historia jest lekka, łatwa i przyjemna, dynamicznie opowiedziana i narysowana.

**C**o najmniej zastanawiająca wydaje mi się fascynacja japońskich twórców filmowych i komiksowych monstrualnej wielkości potworami i robotami oraz beztroska, z jaką obracają za ich pomocą w gruz dzielnice, a nawet całe miasta. Bynajmniej nie przejmują się przy tym ofiarami wśród ludności cywilnej (kto oglądał filmy o Godzilla, doskonale wie, co mam na myśli). Tak mniej więcej przedstawia się również sytuacja w jednej z trzech mang, wydanych przez Egmont w serii „Klub Mangi”. „EXAXXION – Bóg wojny”, bo właśnie taki tytuł nosi, jest historią nastolatka, Gan-Chana, który dzięki genialnym wynalazkom ekscentrycznego wuja-milionera staje się



kiej przyszłości, przygotowuje krótki historyczny rys, opowiadający o budowie stacji orbitalnych wokół Ziemi i zakładaniu tam kolonii ludzkich. Po latach istnienia dochodzi do ostrego konfliktu między kolonistami a Sojuszem Zjednoczonego Globu Ziemińskiego. Z sześciu kolonii zostaje



wysłanych na Ziemię sześć Gundamów z zadaniem osłabienia potęgi militarnej Ziemian. Kombinezon bojowy jest bowiem niczym innym jak wielkim robotem obsługiwanym przez człowieka i dysponującym potężnym uzbrojeniem. Jednak Sojusz Ziemiński również dysponuje Gundamami, więc

starcie wielkich maszyn jest nieuniknione. Miłośnicy wszelkiego rodzaju Transformerów na pewno się ucieszą, ja jednak nie bardzo odróżniałem jednego Gandama od drugiego i nie ukrywam, że w pewnym momencie pogubiłem się, kto jest kim i po czyjej stronie walczy. Pomędzy tymi górami żelazstwa znalazło się nawet miejsce na wątek romantyczny (ale jakiś taki dziwny, bo Ona chce żeby On ją zabił, ale On nie chce).

Z kolei „Eden” jest niewątpliwie najpoważniejszą przedstawioną tutaj historią i przeznaczoną dla nieco starszego czytelnika, również ze względu na kilka brutalnych scen, lecz przede wszystkim na poważny scenariusz. Ludzkość została niemal kompletnie wyniszczona przez nieuleczalnego wirusa, zamieniającego człowieka w pustą w środku skorupę. Przy życiu pozostaje dwoje dzieci mieszkających na wyspie, które w ostatnim niemal momencie zdążyły skorzystać z eksperymentalnej szczepionki. Pozostawione same sobie muszą stawić czoła okrutnej rzeczywistości. Po latach ich syn odkrywa, że przeżył ktoś jeszcze i wcale nie musi być przyjaźnie nastawiony.

## Kolejny badziew?

Znana chyba wszystkim starszym Polakom firma Prokom (twórca wiecznie niedziałającego systemu informatycznego ZUS'u) wyprodukowała kolejnego informatycznego gniota. Po raz pierwszy przy liczeniu głosów w wyborach samorządowych miał być zastosowany specjalny system wspomagający i przyspieszający sumowanie wyników. Niestety, jak się okazało w praktyce, system zawlódł w 100%. Zainteressowani poznali wyniki wyborów z opóźnieniem, a twórcy programów (Prokom oraz Pixel) zrzucali winę na siebie nawzajem. Cóż, nie wszyscy muszą znać się na tworzeniu oprogramowania, ale dobrze by było, aby ci nieumiejący nie uszczęśliwiali nas na siłę swoimi produktami.

## Idea też co sekundę

Kolejny operator komórkowy wprowadza do swojej oferty usługę rozliczenia czasu rozmów z dokładnością co do sekundy. Jako pierwsza zaoferowała to Era GSM, teraz w jej ślady idzie Idea. Podobnie, jak w ofercie konkurencji, i tutaj trzeba będzie za tę usługę dodatkowo dopłacać do abonamentu... Zapewne wkrótce także Plus GSM dołączy do kompletu, jednak nie zmienia to faktu, że z nowej usługi korzystałoby więcej osób, gdyby była ona znacznie tańsza.

## Złe, bo za darmo

Szef Microsoftu – Steve Ballmer, uznał, że darmowe oprogramowanie stanowi zagrożenie dla jego korporacji. Za głównych winowajców uznano takie firmy, jak IBM, Netscape, Oracle czy Sun. Każda z nich może się bowiem pochwalić oprogramowaniem typu Open Source, które zyskuje coraz więcej zwolenników. Tymczasem Microsoft strzeże tajemnic i nie udostępnia nikomu kodu swoich programów, i tym bardziej stresują go głosy zadowolenia użytkowników konkurencji. Mimo publicznej krytyki, Microsoft nie określił na razie, czy w związku z tym planuje jakieś akcje przeciwko swoim wrogom...

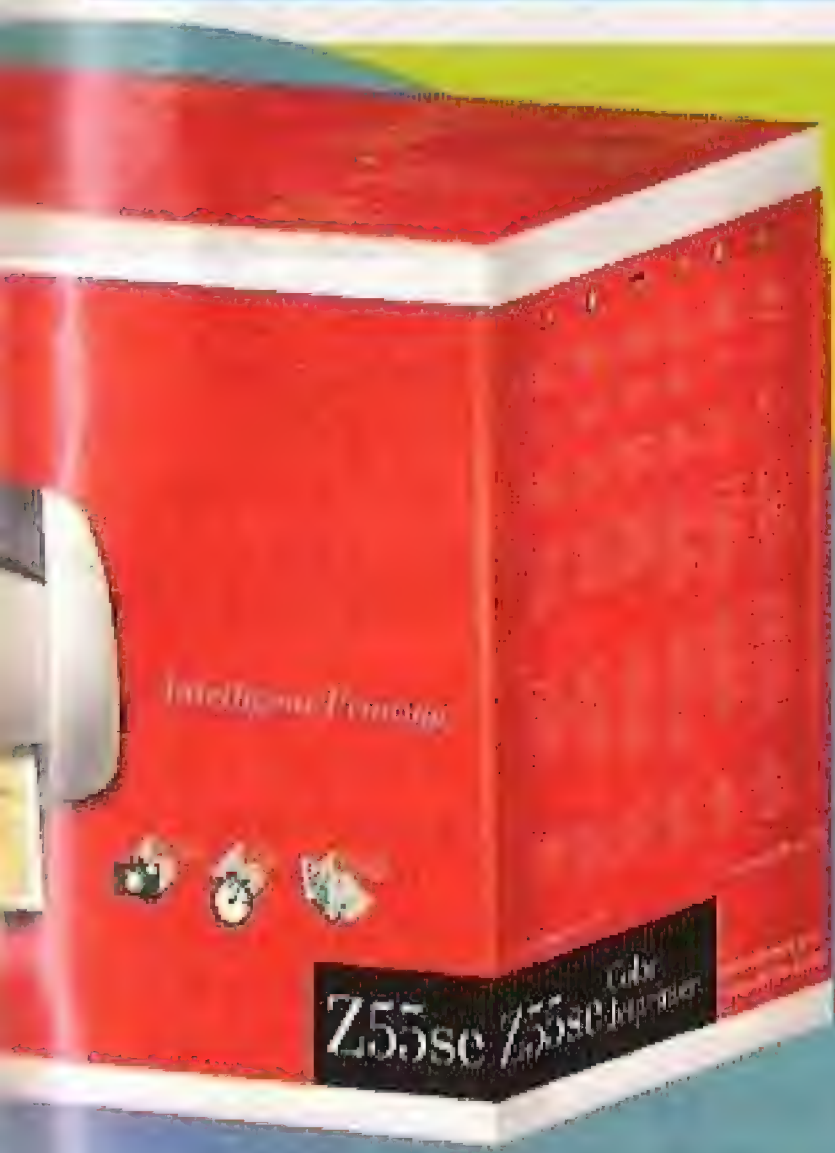
## Wirtualne komórki

Być może już wkrótce nowi operatorzy komórkowi zaoferują swoje usługi w Polsce. Telefony z własnym logo sieć mogą zacząć oferować swoim klientom banki, supermarkety czy sieci sklepów. To wcale nie żart! Odpowiednie przepisy zezwalają bowiem na działalność wirtualnych operatorów, którzy będą dzierżawić nadajniki i instalacje od istniejących operatorów komórkowych. Brzmi to niesamowicie, ale klienci wirtualnego operatora mogą korzystać z lepszej jakości usług, niż daje zwykła sieć. Np. podpisując umowę z każdym dotychczasowym operatorem, nowa firma zapewni sobie idealny zasięg sygnału i kto by pomyślał, że nie tak dawno komórka była droгим gadżetem...

# Jukebox po raz 3

**I**nnym ciekawym produktem niedawno wprowadzonym do sprzedaży przez firmę Creative jest odtwarzacz Jukebox 3. Umożliwia on mobilnym użytkownikom przechowywanie i odtwarzanie kilku tysięcy utworów muzycznych (w zależności od jakości kompresji) lub 20 GB danych. Utwory można błyskawicznie skopiować z komputera PC za pośrednictwem bardzo szybkiego interfejsu FireWire (zgodnego ze standardem IEEE1394). Ponadto, za pomocą tego urządzenia użytkownicy mogą bezpośrednio rejestrować dźwięk, zapisując go w plikach o formacie WAV lub w kodowanych w czasie rzeczywistym plikach MP3. Duża liczba gniazd połączeniowych, m.in. port USB, cyfrowe wejście optyczne, wejście liniowe i podwójne wyjście liniowe do przednich i tylnych głośników, a także wysoka jakość brzmienia powodują, że to niewielkie, lekkie urządzenie sprawdza się znakomicie w roli odtwarzacza muzycznego zarówno w domu, jak i poza nim. Oprócz tego Creative Jukebox 3 może być używany w charakterze nośnika kopii zapasowych dla obszernych plików danych, graficznych lub wideo.

info: <http://pl.europe.creative.com>  
cena: około 430 euro





## Randall nie jest komsmitą!

Cześć! Co tam słysząc w Bauer Plaza? Mam prośbę co do gier dołączanych do pisma. Słyszeliście może o Atomic Bomberman? Nie jest to gra nowa, grafika nie powala na kolana, dźwięk jest jak z puszek po pepsi, kompletny brak fabuły, ale jaka grywalność, szczególnie przez Internet albo LAN, nawet na jednym komputerze z kumplami to kilkanaście godzin zabawy murowane. Myślę, że jakby ładnie poprosić panów lub panie z Interplaya (bo to oni są wydawcami chyba). Jak Frogger ładnie poprosi, to mu dadzą. Nie zajmuje dużo miejsca, więc zmieszczą się jeszcze inne gry lub programy. Mam właśnie nowy numer Clicka w rękach (jestem na lekcji technologii informatycznej) i se czytam, co tam Randall znowu knuje za spisek przeciwko rządowi (jakby ktoś nie wiedział, to Randall jest agentem Obcych). Wiem, że to czytasz, pewnie będziesz chciał mnie odszukać i zlikwidować, ale ja się tak łatwo nie poddam. Wiem wszystko o tobie i twoich planach zniszczenia naszej planety. Zmieniając temat, zapytam się, jak się można dostać do waszej redakcji. Raz próbowałem, ale sami wiecie, jakie są „goryle” w tych czasach uparte :) Bywam czasami w Warszawie i mam do waszej siedziby niedaleko (5 minut na odnóżach).

Max

Atomic Bomberman rzeczywiście ma oddane grono fanów i jest powszechnie chwalony, zwłaszcza za tryb multiplayer. Hmm, wiesz, można się zastanowić nad twoją propozycją. Oczywiście umieszczenia AB jako dodatku, a nie jako jedynej pełnej wersji. Z Froggerem to błąd. Nie jemu dają. To on daje, wystarczy tylko poprosić. Za łatwy jest... [tobie Randall nie dałbym nawet za milion dolarów – Frogger]

Oczywiście, że Randall nie jest komsmitą. Jest tym czymś, czego najgorsze potwory grasujące w twojej podświadomości lękają się najbardziej na świecie. Jest tak zły, że

nawet szatan stał się jego wynawcą! Ale nie zamierza zniszczyć całej planety. Zamierza zniszczyć tylko ciebie. Z każdą przeczytaną literą tej odpowiedzi znika milion neuronów w twoim mózgu. Zapewne już teraz litery zaczynają się pątląć przed twoimi oczkami. Będzie jeszcze gorzej.

## Wiemy wszystko?

Pozwolę sobie bez wstępu... Proszę redakcję i czytającego te bzdury redaktora Randalla o podanie mi, w miarę możliwości, adresu sklepów znajdujących się w województwie podlaskim, w których można nabyć startowy zestaw Warhammera? Kłaniając się nisko,

Zooch

Raaaany, a skąd ja mogę wiedzieć, co jest w sklepach w województwie podlaskim??? Tam w ogóle sklepy jakieś są? Słyszałem, że ludzie na Podlasiu posługują się gestami oraz językiem chrząknięć i chrumknięć. No, ale może mnie źle poinformowano? :) Dobra, a teraz serio. Wejdź na stronę <http://fantasy.gry-online.pl/wfrp/index.html>, a znajdziesz tam maniaków Warhammera, którzy wszystko ci wyjaśnią.

## Plugawiec ze spaczonym umysłem

Witajcie, wybaczcze, że tak w butach wtargnąłem na waszą skrzynkę, ale jestem tylko jednym z pośród bardzo wielu młodych, łatwych do zdominowania, plugawienia i wypaczenia umysłów. Nie chcę dalej żyć w taki sposób. Chcę kroczyć własną drogą. To ja chcę ustalać reguły i rozkazywać. Póki jednak co, potrzebuję wiedzy, wiedzy, która pomoże mi przebrnąć zwycięsko przez ten jakże trudny okres czasu, w którym mój, jak już wspominałem, umysł jest tak narażony. Wiedzy na razie teoretycznej. Postanowiłem więc zakupić kilka książek, przeczytać je i wysnuć odpowiednie wnioski. Po przeczytaniu

waszego artykułu o cyberpunku wpisałem na swą listę dwie książki: „Cyberpunk” (Bruce Bethke) i „Lustrzanki” (Bruce Sterling), ale nigdzie nie mogę ich znaleźć. Jeśli zależy wam, bym ochronił swe człowieczeństwo, jeśli jako starcy chcecie mieć niezdominowanego przez nic wspo-

możyciela wśród młodszych, to proszę o podanie mi adresu jakiejś polskiej księgarni która posiada te książki. Ja i cały świat, który mógłbym uratować poprzez swą wiedzę i opanowanie, patrzy na was. Nie popełnijcie błędu. Czekam...

Majki

Nie ma dla mnie większej radości niż obserwować młode wypaczone istoty, pozbawione zasad moralnych oraz niecierpiące na dziwną przypadłość wyrzutów sumienia. Fakt, że dużo ciekawsze jest obserwowanie istot żeńskich tego gatunku :).

Generalnie w wypadku starszych książek jest pewien kłopot. Można szukać na aukcjach internetowych (np. [www.allegro.pl](http://www.allegro.pl)), można również skontaktować się z fanami gatunku (np. na stronie <http://cyberpunk.vrpg.net>).

## Pytania, pytania...

1. Czemu ciągle CD?
2. Dlaczego nie ma już tylu zabaw, np. te w szczegóły itp.?
3. Dajcie plakat z gry Mercedes Benz Track Racing.
4. Czemu na stronie www są inne wymagania sprzętowe gry niż u was?
5. Dajcie jakieś linki na strony o deskorolce.
6. Dajcie własną stronę www.
7. Jakim cudem udaje wam się dostać gry przed premierą?
8. Kupcie mi Rainbow Six (heheheh Kończą mi się pytania i piszę byle co).
9. Mało ciekawych rzeczy dajecie do Clicko (opuściliście się).
10. Macie małą cenę, ale to dla mnie i tak za dużo (mam 13 lat i trudno skombinować kasę).
11. PYTANIE DO RANDALLA: mogę używać twojego nicku, bo jest bardzo fajny?
12. Podrzucicie mi jakiś fajny nick, nie wiem, czy to do tego potrzebne, ale czytam Toma Clancy'ego, lubie deskorolkę, was, i luzacki styl. To wam powinno pomóc, aha moje imię Damian.
13. Nie drukujcie tego listu, tu są moje dane osobowe (heheheh)
14. Powoli kimam, jest 00:58. MAM nadzieję, że odpisiecie, bo dawno nie dostawałem odpowiedzi.
15. Clickers jest cool i oki, tylko trochę to mnie irytuje, że nie zmienia fryzury, nie kupuje nowych butów, ciągle ma tę samą koszulkę...
16. To koniec, pozdrawiam, cześć, trzymajcie się i nie podwyższajcie ceny.

Czekam na odpowiedź.

papatki

Ad 1. A czemu ciągle tylko seks i seks? (wyjaśnienie: jak coś jest

extra, po co to zmieniać?).

Ad 2. W zabawę w porównywanie szczegółów pobaw się z jakąś fajną koleżanką, a nie z nami.

Ad 3. Może kiedyś damy...

Ad 4. Bo dystrybutorzy i producenci zaniżają wymagania.

Ad 5. Będziesz na desce grał w gry? Przyślij zdjęcia!

Ad 6. Damy.

Ad 7. Frogger jest oblatany w modlitwach. Modli się i gra mu spada w łapy. Dobra, serio: jak producent chce mieć recenzję na czas, to musi wcześniej przysłać nam grę. Na takiej samej zasadzie recenzenci filmowi chodzą na przedpremierowe pokazy najnowszych hiciorów.

Ad 8. Kup nam fabrykę piwa.

Ad 9. Co to jest clicko?

Ad 10. Czy kierowcy na twoim parkingu nie zostawiają nigdy radia w samochodzie? :

Ad 11. NIE! Randall jest jeden, tak jak Jezus.

Ad 12. Nick musisz wymyślić sobie sam. To nie może być pierwsze z brzęgu słowo. Musisz się z nim identyfikować, tak jak z imieniem i nazwiskiem.

Ad 13. Eee tam, nie drukujcie... :P

Ad 14. Ja też już kimam przy twoich nudnych pytaniach.

Ad 15. Clickers ma swój styl i tyle. A poza tym nie ma kasy na nowe ciuchy, bo Qulak (autor komiksu) go głodzi.

Ad 16. 3maj się.

## Co jest złe?

Przeglądałem ostatnio moje archiwalne numery Clicka i znalazłem wiele listów mówiących, że piractwo jest nielegalne. Ale przecież wypalarkę i czyste płyty CD można znaleźć w każdym sklepie komputerowym. Wiem, zaraz powiecie, że powinno to służyć dla własnych potrzeb, ale chyba nie ma na świecie człowieka posiadającego nagrywarke, który na niej nie zarabia. Aczkolwiek samo nagrywanie płyt w dalszym ciągu pozostanie nielegalne i karane. Tym aspektem żegnam się i niech moc będzie z wami.

obi\_wan\_kenobi

A nożyczkami można zabić. Żaden przedmiot sam w sobie nie jest zły. Szkopuł tylko, jak TY go wykorzystujesz. Nawet bomby atomowe (póki nikt ich nie używa) odgrywają bardzo pozytywną rolę, bo dzięki nim w Europie od prawie 60 lat nie było prawdziwej wojny. Poza tym nie rozumiem, co masz na myśli, mówiąc o zarabianiu na nagrywaniu? Ja mam nagrywarke i nie przyniosła mi do tej pory ani centa! Też żegnam cię aspektem :).





# UWAŻAJ NA KONTUZJE!!!



W sprzedaży od  
15 listopada



## EXTREMALNY LISTOPAD W MAGAZYNIE ACTION PLUS

Najnowszy numer magazynu Action Plus to:

- 2 pełne wersje gier: **Pepsi Extreme Sports** i **Mahjongg 3D**
- płyta z demami najnowszych gier
- ponad 50 stron solucji i poradników do najlepszych gier na rynku, m.in. **Medieval: Total War**, **The Thing**, **No One Lives Forever 2**
- pierwsze w Polsce recenzje gier **Iron Storm**, **Colin McRae Rally 3**, **Tony Hawk's Pro Skater 4**, **Hitman 2**, **Unreal Tournament 2003**, **Super Mario Sunshine**
- do wygrania filmy **Spider-Man** i **Władca Pierścieni** na VHS i DVD





## PlayStation vs N64

Co jest lepsze, PlayStation czy Nintendo 64? Która konsola ma ładniejszą grafikę? Którą z nich lepiej kupić? Dlaczego piszecie tak mało o PSX?

Radek

Obydwie konsole nie należą już do najnowszych produktów, obydwie nie są też już produkowane... Co do samych możliwości, to należy przede wszystkim zauważyć, że Nintendo 64 było pierwszą 64-bitową konsolą do gier. Lepszy i wydajniejszy procesor teoretycznie dawał jej przewagę nad PlayStation. W praktyce jednak okazało się, że to konsola Sony zdobyła większą popularność. Aktualnie trudno byłoby polecać zakup któregoś z urządzeń – teraz nadszedł czas PlayStation 2, Nintendo GameCube czy Xboxa. Wydaje mi się, że warto raczej zdecydować się na którąś z dwóch pierwszych konstrukcji. Dodatkową zaletą PS2 może być jeszcze możliwość uruchamiania gier ze swojej poprzedniczki. CLICK! jest głównie pismem o PC, z tego też powodu tematyka konsolowa nie gości na naszych stronach zbyt często. Jeśli potrzebujesz wiadomości ze świata PSX, PS2, Xboxa itp., kupuj nasze wydania specjalne CLICK! KONSOLE.

## Problemy z dyskiem

Czy na twardym dysku może być zainstalowanych kilka systemów operacyjnych? Jeśli tak, jak to zrobić?

Na moim dysku była usterka typu „bad block”. Pan z serwisu powiedział, że jest to usterka mechaniczna. Musiałem reklamować twardego. Czy nie można było tego jakoś naprawić, np. specjalnym programem? Dlaczego nie dodajecie do CLICK! jakiejś gry sportowej?

„Żyła”

Tak, na dysku mogą być zainstalowane różne systemy operacyjne, np. Linux i Windows albo Windows 95

i Windows 2000. Niestety, nie da się tego zrobić w łatwy sposób, a opis procedury instalacji zajęłby sporo miejsca... tak więc znajdziesz go w dziale PROGRAMY, a nie tutaj! Wszelkie usterki mechaniczne mają to do siebie, że (jak sama nazwa sugeruje) wynikają z fizycznej awarii sprzętu i nie da się ich usunąć żadnym programem. Zupełnie jak z żarówką: jeśli się przepali, to nie zacznie świecić po wkręceniu do innej lampki, nieprawdaż? A co do gier, to nasz wybór jest niestety ograniczony np. cenowo – jeśli producent zażąda zbyt dużo, cena CLICK! musiałaby znacznie wzrosnąć... Niektórych tytułów nie da się kupić do gazety, bo „nie już”...

## Trudne pytania

Piszę do was po raz pierwszy, choć kupuję wasze czasopismo od dawien dawna (to znaczy od pierwszego numeru). Mam do was dwa pytania: niedługo kupuję nowy komputer i zastanawiam się nad kartą graficzną (GeForce 3 lub 4), a tu nagle okazuje się, że jest niejeden GF3! Czym się od siebie różnią GF z przedrostkami MSI, Prolink, Leadtek, Gainfast, Asus, Abit itp.?

I jeszcze jedno, jakie gry chodzą na Windows XP? Czy jest jakaś strona WWW, na której są patche, które powodują, że gra może chodzić na Windows XP?

Janek

Te tajemnicze napisy są po prostu nazwami producentów – wiele firm produkuje karty graficzne i kupujący muszą jakoś odróżniać ich produkty, dlatego też na pudełku czy w cenniku masz informacje typu Abit GeForce 3. Karty różnych producentów różnią się jakością wykonania (co za tym idzie, szybkością pracy). Na Windows XP działają praktycznie wszystkie nowsze gry, nie uruchomisz za to programów potrzebujących DOS'a. Do starszych gier zaś niektórzy producenci przygotowali patche – są one zwykle dostępne na stronach serwisów o grach, czy oficjalnych witrynach poświęconych danej grze.

## Płyta główna i GTA 3

Mam mały problemik ... nie wiem, jak sprawdzić model płyty głównej (jeśli chodzi o maila, to proszę, błagam – nie drukujcie go). I jeszcze jedno, co mam zrobić z GTA 3 – chodzi jak ślimak z zepsutymi trybami, a oczekiwałem więcej od sprzętu. Mam PIII 800, 128 RAM, 20GB na dysku. Co ja mam zrobić. Proszę o pomoc!

X

Na początek wyjaśnienie, czemu jednak opublikowaliśmy twój e-mail: po pierwsze, inni czytelnicy też mogą na tym skorzystać. Po drugie, nie widziemy powodu, czemu miałbyś się wstydzisz swojego listu...

Oznaczenie płyty głównej powinno być nadrukowane na płycie (można to sprawdzić, rozbierając komputer). Poza tym zaraz po starcie urządzenia na dole ekranu pokazuje się na krótko stosowna informacja. Jeśli nie nadążasz jej przeczytać, wcisnij szybko PAUSE – system zatrzyma się. Aby ruszyć dalej, ponownie wcisnij klawisz. Niekiedy oznaczenie może składać się z mało zrozumiałego ciągu znaków, np. K7S5APro2. Wtedy skorzystaj z wyszukiwarki internetowej – w ten sposób możesz odszukać pełną nazwę z producentem urządzenia.

GTA 3 mam prawo działać na twoim komputerze wolno. Niestety, PIII 800 MHz to nie za dużo jak na obecne czasy, 128 MB RAM też przydałoby się rozbudować...

## Konkretny...

Mam do was trochę pytań i proszę, abyście mi na nie odpisali.

1. Czy słyszeliście kiedyś o grze Trespasser (to taka gra z dinozaurami). Jak mógłbym ją zdobyć?

2. Czy gra Need For Speed 2: Special Edition wykorzystuje akcelerator na karcie GeForce 2MX (ponoć została stworzona tylko dla kart Voodoo).

3. Które z procesorów są lepsze: AMD czy Intel (prosiłbym o wady i zalety lub inne uwagi).

4. Czy pojawiły się już płyty główne ze złączem AGP 8.

5. W czym jest gorszy procesor Celeron 1700 od Pentium 4 1700?

6. Jakie są ceny karty GeForce 3 Ti500 i jak wypada ona w testach z innymi kartami graficznymi?

7. Który z monitorów jest lepszy: Samsung 755DF czy Samsung 755DFX.

8. Jak można nauczyć się dobrze instalować Windows 98SE?

9. Jaka płyta główna jest najlepsza (posiadająca magistralę 266 MHz i UDMA 133, i jeśli jest, to jeszcze z AGP 8, pod Intela).

10. Czy Celeron 1700 działa na tej samej płycie, co P4 1700?

11. Jakie pełne wersje planujecie dać przyszłości w Clicku?

@

1. Z tego, co się dowiedzieliśmy, tej gry nie kupisz legalnie w Polsce. Pozostaje więc tylko odwiedzenie jakiegoś zachodniego sklepu w Sieci. Na stronach www.amazon.com gra ta kosztuje około 20 dolarów...

2. NFS 2 SE został napisany specjalnie pod 3Dfx, w związku z czym nie skorzysta z zalet GeForce'a...

3. Obie firmy przekonują, że ich procesory są najlepsze. Obie także dysponują nowoczesną technologią i na zmianę prowadzą w wyścigu „naj...”. Generalnie układy AMD są tańsze, wymagają tańszych płyt głównych, ale wydzielają więcej ciepła. Budując komputer na bazie Intelu, musisz zapłacić więcej pieniędzy, masz do wyboru też mniej płyt głównych, choć... mogą one być lepiej dopracowane. W takiej sytuacji trudno wskazać lidera – w obu wypadkach można zbudować dobry, stabilny komputer, jak i wieszające się co chwilę pudło.

4. Tak, są już dostępne płyty ze złączem AGP x8 – np. Epox EP-8RGA+ czy Asus P4S8X.

5. Celeron nie jest może gorszy, tylko mniej wydajny – wynika to np. z różnic w budowie układów.

6. Ceny kart graficznych mogą się zasadniczo różnić w poszczególnych regionach Polski, tak więc trudno nam podać ci jakieś konkretne dane. Same karty Titanium są ogólnie mówiąc, warte uwagi. Na pewno ich zakup jest bardziej opłacalny niż modeli wyższych oznaczonych MX (tzn. GeForce 3

## Wpadka z Toon Carem

Zainstalowałem grę Toon Car z ostatniego CLICK! i figa! Program się zainstalował, ale nie daje się uruchomić i pokazuje komunikat, żebym włożył płytę z grą. Ale ten CD jest już w środku! O co chodzi? To samo się dzieje u wszystkich moich znajomych, dlaczego? Czy to jakiś wirus?

Marecki

To nie wirus – i to jedyna pocieszająca wiadomość. Niestety, w wyniku naszego błędu do tłoczni pojechała zła wersja płyty. Co gorsze, uszkodzenie zostało zauważone dopiero w momencie, gdy cały nakład pisma był już w kioskach. Jedynym sposobem na uruchomienie gry jest zainstalowanie specjalnego patcha (jest on na płycie w tym numerze).

## Olewacie czytelników!

To, co zrobiliście z Toon Carem, to skandal! Olewacie czytelników – kupiłem CLICK! tylko dla tej gry, a ona nie działała...

Drago

Przykro nam, że tak się stało, jednak nie ma ludzi, którzy nie popełniają błędów. Nie zgadzam się ze stwierdzeniem, że olewamy kogo-

kolwiek. Zaraz po pierwszych sygnałach, że płyta nie działa, przygotowaliśmy specjalny patch. Informacja o całej sytuacji (i patch) pojawiła się w serwisie gry.wp.pl oraz na specjalnie uruchomionej stronie www.click.pl. Cała redakcja odbierała też telefony od czytelników i starała się im pomóc. Niestety, więcej nie mogliśmy zrobić...



Ti będzie lepszy, niż GeForce 4 MX). Więcej informacji na ten temat znajdziesz w poprzednim, 11 numerze CLICKA!

7. Nie mamy doświadczeń w pracy z tymi monitorami i trudno nam powiedzieć, który jest lepszy. Według producenta, oba oferują te same parametry. Jedyna różnica, to inny kineoskop (w DFX – nowszy DynaFlat X, dający ostrzejszy obraz).

8. Instalacja systemu nie wymaga jakiegos specjalnego szkolenia i trudno tu mówić o uczeniu się czegokolwiek konkretnego. Na pewno przydatna jest ogólna wiedza na temat komputerów i systemów Windows. Większość członków redakcji wiedzę dotyczącą instalacji Windows zyskała... ucząc się na swoich błędach!

9. Najlepsza płyta, to taka... na którą cię stać i która ma te funkcje, których potrzebujesz. AGP x8 i kontroler 133 są dosyć nowymi rozwiązaniami, i niewielu producentów zdołało wyprodukować wiele takich płyt. Trudno je więc porównać i wskazać jednoznacznego zwycięzcę.

10. Nie do końca. Oba procesory mają taką samą szynę danych, jednak nie muszą korzystać z takich samych podstawek pod procesor.

11. To ściśle tajne. Gdybyśmy ci powiedzieli, musieliśmy cię później zabić ;)

## Dysk twardy

Gdy odpalam kompa, wyskakuje komunikat "Primary IDE channel no 80 conductor cable installed". Czy to chodzi o wymianę kabla na 80-żyłowy? Mam płytę MSI 6340M i dysk twardy Seagate 13 GB. Czy jeśli kupię kontroler dysku twardego, to poprawi mi to przesył danych między CD-ROM, a HDD HDD i HDD. Czy taka inwestycja się opłaca? Czy RAM ma jakiś wpływ na szybkość przesyłu danych?

Wzrosik

Jeśli do 1 kontrolera podepniesz urządzenia działające z różną szybkością (np. dysk ATA-33 i szybki CD-ROM ATA-100), szybszy napęd zwolni do prędkości słabszego. Tak pewnie się stało u ciebie, bo dysk Seagate 13GB działał jako ATA-33. Napęd CD może więc protestować, że nie działa z pełną prędkością. Jeśli możesz, przenieś system na szybszy dysk (jeśli go masz). I podłącz urządzenia tak, aby dysk systemowy był na 1 kontrolerze, a napęd CD i wolny dysk na drugim. Jeśli CD jest nowy i szybki (ATA-100), możesz też go podpiąć do pierwszego portu. Oczywiście nowe urządzenia wymagają kabla 80. Zakup kontrolera nic ci nie da – tu winne są same napędy.

## Rozwiązania konkursów SMS z CLICK! 09/2002

### Konkurs CULTURES II

Róg i koszulka: otrzyma Kamil Borkowski z Wiśniewa; gry CULTURES II dostaną: Jakub Bazylik z Białegostoku, Krzysztof Rudalski z Warszawy, Mateusz Ziarko z Krasnostawu, Łukasz Żak z Zabkowic Śląskich, Piotr Krakowski ze Stargardu Szczecińskiego, Sabina Mikita z Nowego Targu, Krystyna Fryzowicz z Polkowice, Zbigniew Wieczorek z Wrocławia, Michał Zelechowski z Radomia, Kacper Wenc ze Stargardu Szczecińskiego, Tomasz Kawęcki z Gdańska, Patrycja Kołodziej z Chorzowa Batory, Patryk Troszczyński z Michałowa Grabiny, Michał Kuźnik z Kępna, Krzysztof Potera z Rzeszowa, Marek Kendziorek z Leżajska, Piotr Stanke z Gliwic, Michał Koczkodan z Częstochowa, Andrzej Kubina z Rudy Śląskiej, Mateusz Musiał z Żar, Grażyna Ostrowska z Poznania, Marta Herda ze Skoczowa, Karolina Blumke z Bydgoszczy, Anna Brychcy z Kraszewic, Piotr Draszczyk z Tulic, Hubert Jachoski z Grójca, Mateusz Zynicha z Biłgoraju, Adam Krasuski z Łukowa, Jan Łachut z Krakowa, Jarosław Nowicki z Zielonki, Grzegorz Sobolewski ze Szczecina, Jadwiga Porczyńska z Katowic, Sebastian Cielecki z Katowic, Konrad Maćkowiak ze Szczecina, Arkadiusz Miszewski z Ilawy, Michał Szymański z Świętochłowic, Paweł Ryjak z Grójca, Anna Kawecka z Sosnowca, Piotr Szyja z Olkusza, Dawid Szustak z Głogowa, Łukasz Kuźma z Siedlec, Rafał Sekta z Katowic, Kamil Kulej z Bytomia, Grzegorz Pokorzyński z Częstochow, Michał Matczuk z Lublina, Michał Janczewski z Warszawy, Tomasz Stujewski z Przysiek, Kamil Sapieżka z Ustki, Andrzej Kosiński z Michałowic, Szymon Dąbek z Inowrocławia, Krzysztof Boroński z Katowic, Bartłomiej Karaim z Pyrzyc, Wojciech Grabowski z Zielonki, Piotr Musiałek z Iwanowic, Michał Wojtas ze Starej Miłosnej, Piotr Kłoczewski z Białej Podlaskiej, Mariusz Podgórski z Warszawy, Jacek Kaspercak z Warszawy, Sławomir Majewski z Koszalina, Adrian Załucki z Uciechowa, Halina Ciuman z Gliwic, Teresa Jakubowicz z Grodziska Wlkp., Tomasz Duczmal z Ostrzeszowa, Juliusz Salach z Warszawy, Piotr Kacprowicz z Radomia, Artur Caputa z Rudoltowic.

### Konkurs NEVERWINTER NIGHTS

Gry Neverwinter Nights wylosowali: Radosław Jachnik z Łodzi, Marcin Szaliński z Poznania, Mateusz Proca z Tarnobrzega, Łukasz Machol z Gdyni.

### Konkurs CLICK!

Roczną prenumeratę CLICKA! otrzymają: Aleksander Kuński z Łodzi, Konrad Jakowyszyn z Poznania, Marcin Woś z Tarnobrzega, Aleksander Wałęski z Pabianic.

## Uwaga: uczestnicy konkursów SMS

Prosimy o zapoznanie się z zasadami udziału w konkursach SMS organizowanych przez naszą redakcję:

1. W konkursach mogą brać udział wyłącznie osoby pełnoletnie. Niepełnoletni czytelnicy powinni uzyskać zgodę rodziców lub swoich opiekunów.
2. Zasady konkursu, pytanie, numer zgłoszeniowy, format wiadomości SMS i termin nadsyłania odpowiedzi podawane są zawsze na stronie konkursowej.
3. Redakcja nie określa limitu ilości zgłoszeń od jednego uczestnika ani limitu ilości konkursów, w których można brać udział.
4. Zwycięzcy będą informowani o wygranej poprzez SMS wysłany na numer, z którego przyszło zgłoszenie.
5. W celu potwierdzenia wygranej uczestnik powinien zadzwonić na numer podany w SMS zwrotnym. W wiadomości podany zostanie kod, który należy podać osobie przyjmującej zgłoszenie wraz z danymi adresowymi uczestnika konkursu.

6. Osoby, które nie potwierdzą wygranej w ustalonym terminie, tracą prawo do otrzymania wygranej. Nierozlosowane nagrody przechodzą do losowania w kolejnych konkursach. Termin przyjmowania potwierdzeń podany zostanie w wiadomości SMS dostarczonej zwycięzcy.
7. Dane osobowe podawane przez uczestników służą wyłącznie do celów wysyłki nagród i podlegają ochronie zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych.
8. Udział w konkursie (wysłanie wiadomości SMS) oznacza zaakceptowanie powyższych warunków.
9. Redakcja zobowiązuje się przesłać nagrody w jak najszybszym możliwym terminie. W niektórych wypadkach z przyczyn niezależnych od redakcji czas dostarczenia nagród może się znacznie przedłużyć. Wysłka nagród rozpoczyna się po opublikowaniu listy zwycięzców na łamach CLICKA!

## Pół żartem, pół serio



Wydawnictwo Bauer  
Sp. z o.o., Sp. K.  
ul. Motorowa 1  
04-035 Warszawa

**BAUER**

### Redaguje zespół:

Piotr Moskal (redaktor naczelny)

☎ /0#22/ 517-02-47

Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego)

☎ /0#22/ 517-01-93

Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

☎ /0#22/ 517-01-94

☎ fax /0#22/ 517-04-68.

Dział gier, reklamacja płyt CD

☎ /0#22/ 517-04-84

Marta Cichocka (sekretariat redakcji,  
zgłaszanie wygranych w konkursach SMS)

☎ /0#22/ 517-02-44

### Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu),

Marek Janowski, Wojtek Langner

### Teksty w tym numerze:

Krzysztof Adamczyk, Marcin Brzozowski,

Maciej Fischer, Maciej Hajnrich,

Paweł Karaszewski,

Artur Kowalski, Tomasz Kowalski,

Maciej Kulakowski, Marek Lenarcik,

Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński,

Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz,

Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak

Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

### Adres do korespondencji:

„CLICK!”, skr. pocztowa 333,

04-026 WARSZAWA

e-mail: click@click.pl

### Dział reklamy:

Monika Walczak (kierownik),

Aleksandra Blicharz, Maciej Szwajkowski

☎ /0#22/ 517-05-18

### Druk:

Drukarnia Wydawnictwa Bauer

w Ciechanowie oraz

DPA Printing Company Kraków

Tłoczenie płyt CD:

GM Records, Warszawa

### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega

P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY  
ZWIAZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY







**CLICK!**



# ETHANOR

PEŁNA WERSJA NA 2 CD JUŻ ZA MIESIĄC... TYLKO W CLICKU!



# BALDUR'S GATE ZA 29.99

**Kolejna eXtra Gra - Wielkie Hity  
już w sprzedaży!**

Kartonowe pudełko,  
w którym po złożeniu  
możesz przechowywać  
grę

5 CD z grą  
Baldur's Gate



Magazyn  
z ciekawymi  
informacjami  
o grze

Dokładna  
instrukcja do gry



## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity. I to nie byle jaka, tylko gra zupełnie niesamowita, która doczekała się miana kultowej - Baldur's Gate!!! Jeżeli do tej pory ta gra była dla Ciebie zbyt droga - kup ją teraz za 29,99 zł i przeżyj najwspanialszą przygodę w świecie Forgotten Realms. Zdobywaj skarby, złoto, przyjaciół i doświadczenie, a przy tym poprzyj naszą szaloną ideę wydawania tanich i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gry!!!

Więcej informacji na stronie [www.extragra.com](http://www.extragra.com)

**JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA Z DOSKONAŁĄ  
GRĄ STRATEGICZNĄ DRAGON THRONE!**

# DRAGON THRONE

BITWA O CZERWONE KLIFY



**JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU  
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)**